

¡INCREÍBLE PÓSTER DE REGALO!

¡DRAGON BALL!

¿EL FIN?

MANGA

NORMA Editorial

REVISTA MENSUAL

250 ptas.

¡CON LOS MEJORES MANGAKAS ESPAÑOLES!

SEGUNDO CONCURSO MANGA

NORMA Editorial

Lo venimos anunciando en diversos correos de nuestras publicaciones y ya lo dijimos en el mismo momento de cerrar nuestro Primer Concurso. El éxito de aquella primera convocatoria fue tal, que plantearse la edición de un Segundo Concurso Manga es un "adelante" inmediato. Y aquí estamos, muchos habréis podido ver los trabajos de nuestros finalistas del año pasado: Roger Ibáñez y Carlos J. Olivares, que publicarán a partir de ahora en nuestra revista Otaku. Vosotros no vais a ser menos... y tenéis la oportunidad de daros a conocer a los mejores editores del mundo, pues las obras ganadoras se remiten a las mejores editoriales de Europa, USA y Japón. Si el año pasado participaste y no hubo suerte, inténtalo de nuevo, seguro que lo haces mucho mejor... y si todavía no has concursado... ¿Se puede saber a qué demonios estás esperando?

BASES DEL CONCURSO

1. Los Trabajos presentados a Concurso deberán ser originales e inéditos en toda su forma.
2. Las obras estarán realizadas exclusivamente en b/n y se podrá aplicar cualquier técnica de dibujo (aguada, tramas mecánicas, ordenador...).
3. El número de obras presentadas por autor se limitará a 3.
4. En el dorso de los trabajos deberán constar los datos personales del autor.
5. En el caso de una realización conjunta entre guionista y dibujante, deberán figurar los datos de los dos y la función de cada uno.
6. Las obras tendrán una extensión de 4 a 8 páginas y estarán realizadas en formato DIN A 3 (42 x 29,7 cm.).
7. No se admitirán originales, los trabajos se presentarán fotocopiados. Estas fotocopias no se devolverán al autor.
8. Las obras se enviarán a: NORMA Editorial (Segundo Concurso Manga): Passeig de Sant Joan, 22. 08010 - Barcelona.
9. El plazo de admisión será hasta el día 30 de Noviembre de 1995.
10. El fallo del concurso se hará público en las páginas de CIMOC y las colecciones de NORMA Editorial a partir del mes de Diciembre de este año.
11. Se entregará un Primer Premio de 75.000 ptas., un Segundo Premio de 50.000 ptas. y un Tercer Premio de 25.000 ptas. en material publicado por NORMA Editorial (para los tres premios). El Jurado se reserva el derecho de declarar desiertos los premios y conceder menciones especiales.
12. Las obras vencedoras serán editadas en una de las publicaciones de NORMA Editorial.
13. El Jurado, que se hará público tras el fallo del concurso, estará formado por el Editor y una selección de profesionales del medio: dibujantes, guionistas, críticos y libreros.
14. La participación en este concurso supone la aceptación de estas bases.

SUMARIO



EDITORIAL

Pues nada, que un mes pasa volando y volvemos a encontrarnos en las páginas de la que, espero, sea tu cita obligatoria mensual a partir de ahora.

Y ya ves, portada **DRAGONBALL** para llamar un poco la atención del lector despistado y de paso, decir un adiós (¿o un hasta luego?) y rendir un pequeño homenaje a la serie que revolucionó el mundo del cómic en España. Aunque eso sí, por todo lo alto, ya que aunque no estaba previsto insertar un póster en este nº2, nos hemos decidido a hacerlo a última hora... y esperamos que os guste.

En esta segunda entrega seguimos en la misma línea, aunque incorporando ya nuevas páginas, como la sección gráfica **OTAKU CHRONICLES**, creada por los chicos de **Hi no Tori**, los padres de **DRAGON FALL**, uno de los comics más vendidos de la temporada.
También incorporamos nuevos dibujantes como **Roger Ibáñez**, ganador de nuestro **Primer Concurso Manga** el año pasado y que viene a demostrar lo que sabe hacer... ¡Y vaya si lo demuestra! Como también lo puedes demostrar tú: sólo tienes que mandarnos tus dibujos, historietas, artículos... y los consideraremos de cara a publicarlos en la revista ¿No te encantaría hacer lo que te gusta y encima cobrar por ello?

¡Ah, casi se nos olvidaba...! Te habrás dado cuenta de que el papel de este 2º ejemplar es mejor que el del nº1, y es que hubo problemas inevitables con el suministro de papel. El caso es que ya está arreglado y a partir de ahora disfrutaréis de una revista con más cuerpo... ¡Sayonara!

La Redacción

Director: Rafael Martínez.
Coordinación y Maquetación: Óscar Valiente. Redacción: Isidro Sánchez.
Producción: Flor Castellanos y Marià Martí. Corrección Gramatical: Xavi Marturet.
Colaboradores: Roque González, Carlos J. Olivares, Ruy Ramos, José Nonell, Manuel Guerrero, Esteban Canalejo, Roger Ibáñez, Mikel Patón, Nuria Teuler, Nacho Fernández, Jordi Sierra, Alejandro Serrano y Lázaro Muñoz.

OTAKU nº2. Octubre 1.995. Publicación mensual de NORMA Editorial, S. A.
Passeig de Sant Joan, 22. 08010 - Barcelona.
Tel. (93) 232 62 12. Fax int. (343) 231 26 99.

NACIONAL

▷ El fin de **DRAGONBALL** se ha convertido en la noticia del año, aunque todo indica que falta bastante para que la fiebre por la serie empiece a bajar en nuestro país, al menos hasta que termine la emisión de los episodios de TV. Así, es muy posible que en breve aparezca un juego de cartas, según dicen de estilo **Magic**, que podría revolucionar a los aficionados, a la vez que otros productos de merchandising que, parece ser, están desarrollando diversas productoras.

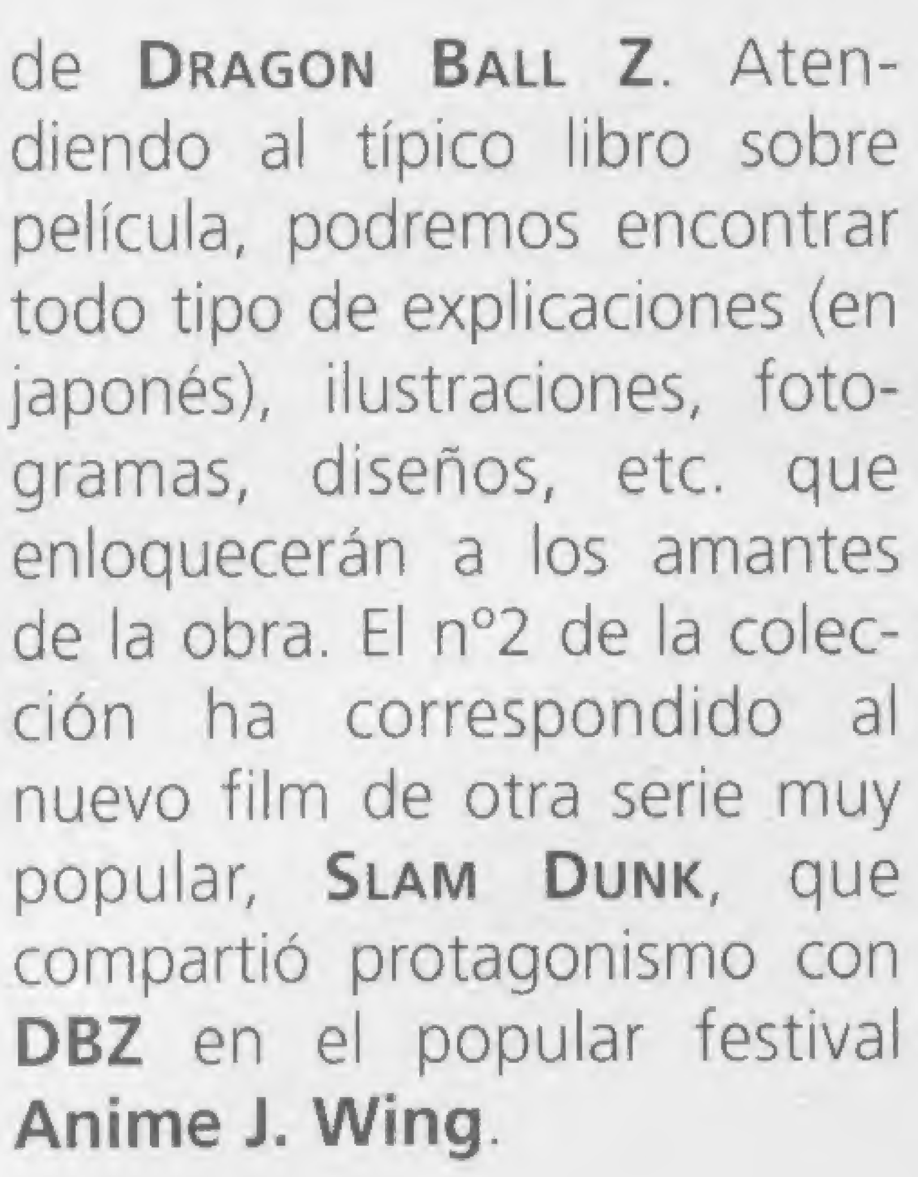
▷ **LA LEYENDA DE LA MADRE SARAH** ya tiene fecha y formato. **NORMA Editorial** ha decidido lanzar la obra maestra del tándem **Otomo - Nagayasu** el día 25 de noviembre, aunque con un formato un tanto especial. Imitando el original japonés, se editarán 6 volúmenes en formato "gigante", y después se realizará una nueva edición limitada de 3 volúmenes recopilatorios con tapa dura, con el mismo número de páginas por volumen que la edición original. En contra de todo lo que se habló hace tiempo, la obra no ha sido coloreada (gracias a Dios, y con mis respetos al maestro **Oliff**) y tanto **Dark Horse,** la primera en editarla como **NORMA Editorial** imprimirán la obra en el b/n original.

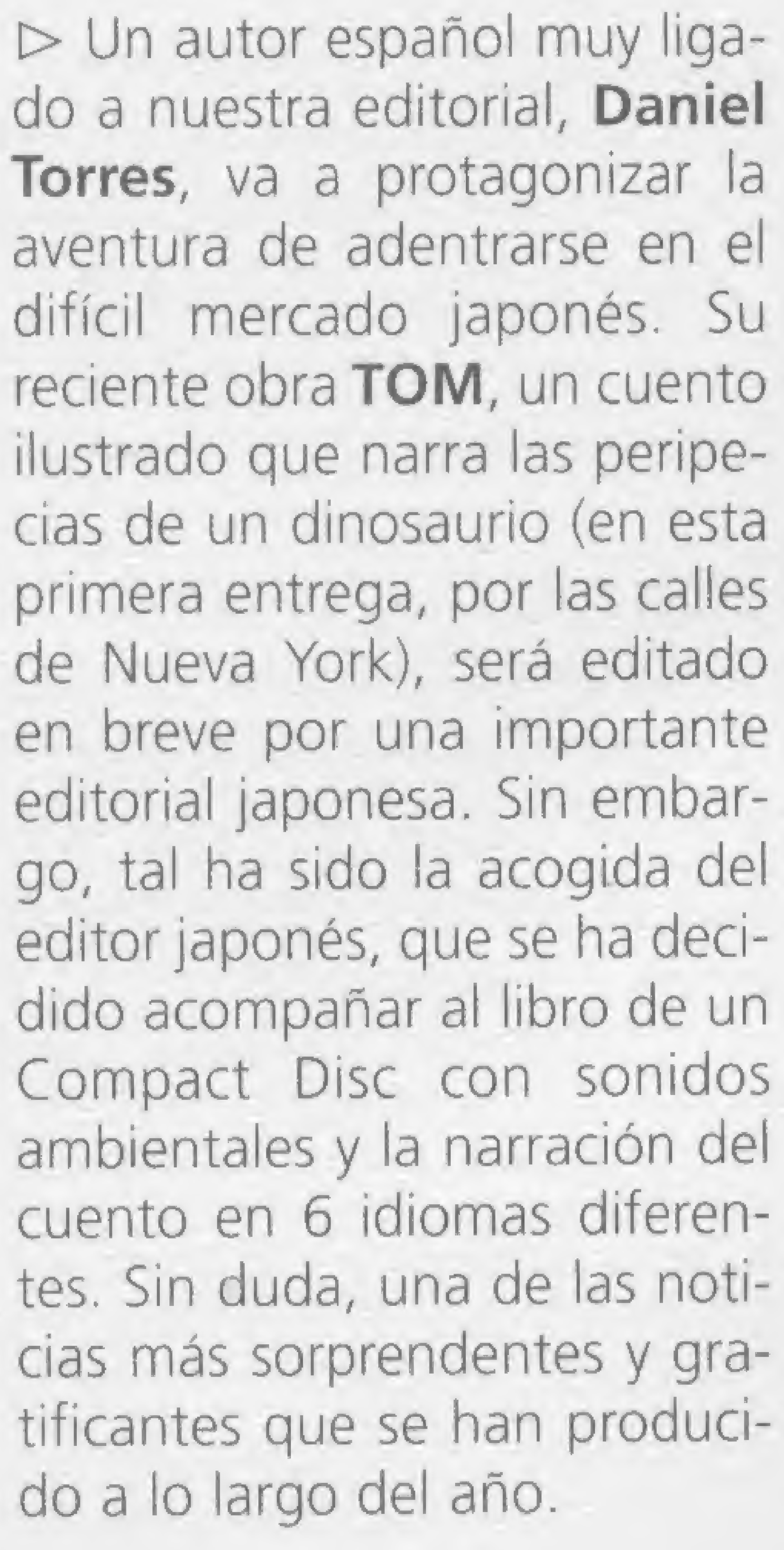


La Leyenda de la Madre Sarah.

▷ El **Camaleón** se mueve, o más bien brinca. Los "chicos del **NEKO**" están realizando un esfuerzo sobrenatural para sacar adelante a los autores españoles, y están preparando diversas miniseries para el próximo **Salón del Manga, el Animé y el Videojuego** de octubre. Autores descubiertos por **NORMA Editorial** como **Roger Ibáñez**, **Carlos J. Olivares** y **Mateo Guerrero** se sumarán a otros como **Nuria Peris** y **Roque González**, que darán todo lo que llevan dentro para codear las ventas de sus colegas **Hi no Tori**.







▷ Un autor español muy ligado a nuestra editorial, **Daniel Torres**, va a protagonizar la aventura de adentrarse en el difícil mercado japonés. Su reciente obra **TOM**, un cuento ilustrado que narra las peripecias de un dinosaurio (en esta primera entrega, por las calles de Nueva York), será editado en breve por una importante editorial japonesa. Sin embargo, tal ha sido la acogida del editor japonés, que se ha decidido acompañar al libro de un Compact Disc con sonidos ambientales y la narración del cuento en 6 idiomas diferentes. Sin duda, una de las noticias más sorprendentes y gratificantes que se han producido a lo largo del año.

▷ Una nueva librería especializada se ha implantado en Barcelona. **Librería Universal** es su nombre, y está situada en Ronda San Antonio, 9. La veteranía de sus propietarios en el mundo del cómic le auguran muchos años de vida... ¡Suerte!

▷ Dos interesantes libros de importación han llegado a algunas librerías especializadas. Se trata de la nueva colección **JUMP ANIME LIBRARY** de **Shueisha**, cuyo nº1 está dedicado a la nueva película de **DRAGON BALL Z**. Atendiendo al típico libro sobre película, podremos encontrar todo tipo de explicaciones (en japonés), ilustraciones, fotogramas, diseños, etc. que enloquecerán a los amantes de la obra. El nº2 de la colección ha correspondido al nuevo film de otra serie muy popular, **SLAM DUNK**, que compartió protagonismo con **DBZ** en el popular festival **Anime J. Wing**.

▷ Los amantes de la cultura japonesa, que sois muchos, estáis de suerte, y más si vivís cerca de Madrid, pues el próximo mes de noviembre tendrán lugar el **SIMPOSIO INTERNACIONAL SOBRE ECONOMÍA Y CULTURA DE JAPÓN** y el **SEGUNDO CONGRESO DE LA ASOCIACIÓN DE ESTUDIOS JAPONESES DE ESPAÑA**. A estos actos que se celebrarán los días 2, 3 y 4 en la Universidad Complutense de Madrid acudirán importantes personalidades y reconocidos estudiosos del sector que abordarán temas muy variados relacionados con Japón. Los interesados en recibir más información sobre los actos o sobre las propias actividades de la Asociación, podéis dirigiros a: *c/ Boix y Morer 3, 1ºC. 28003 Madrid.* ¡No tiene desperdicio!

INTERNACIONAL

▷ Emulando al **Cid**, **DRAGON BALL** después de muerta sigue dando guerra en el mercado japonés. Buena prueba de ello es que a la película prevista para este mismo verano, se le suman dos nuevos videojuegos: **SUPER SON GOKUH DEN 2** (para **Super Nintendo**) y **GOKUH GEKITO DEN 2** (para **Game Boy**), ambos se remontan a la etapa Namek y siguiendo la línea de sus predecesores, se enmarcan en la dinámica del ROL.

▷ Aparición para este verano de nuevos OVAs (en Japón, claro) de **AH!! MEGA-MISAMA**, **TAIHO SHICHAUZO** (**YOU'RE UNDER ARREST**) y **TENCHI MUYO**, los fans de estas series están de enhorabuena, pues ya podrán seguir disfrutando de nuevas aventuras de sus heroinas favoritas.

▷ A partir de ahora los fans de **Mitsuru Adachi** podrán volver a deleitarse con la adaptación al animé del conocido manga **H2**. La serie, en sus primeras semanas de emisión, goza de gran éxito entre el público japonés. Cabe destacar la calidad gráfica de sus primeros episodios, superando el listón dejado por las anteriores adaptaciones de la obra de **Adachi**.



Golden Boy

▷ En lo que respecta a la edición de tomos en Japón, cabe destacar el nº2 de **RASH!!**, de **Tsukasa Hojo**, el nº11 de **AH! MEGAMISAMA**, de **Kosuke Fujishima** y el nº3 de **DARK ANGEL**, de **Kia Asamiya**.

▷ Conocido por **MAGICAL TALULUTOKUN**, **Tetsuya Egawa** vuelve a conocer el éxito con **GOLDEN BOY**, nuevo OVA que adapta su manga homónimo, el cual obtuvo cierto reconocimiento hace algunos años. Adapta las aventuras semieróticas de **Taro Ohekin** y sus exhuberantes compañeras (mmm...)

▷ Y continuamos con el alución de juegos para este verano basados en series de manga y animación, éstos son algunos de los que podrán encontrar los nipones en breve... Para **Super Famicon** tenemos a **MARMALADE BOY**, un juego muy sencillito en forma de RPG, que hará las delicias de sus fans. También se suben al carro de las adaptaciones en forma de videojuegos el de **CAPTAIN TSUBASA** para **Super Nintendo**, **Game Boy** y **Gullyver Boy** y que viene en formato **PC Engine Super CD-Rom.**

▷ Cruzando el océano nos encontramos con el animé, que en los USA cada día tiene más aceptación. Esta vez anuncian la edición (ya sea en subtítulos o en versión doblada) de **FATAL FURY: THE MOTION PICTURE**, **MAPS**, **YOU ARE UNDER ARREST**, **GALL FORCE: NEW ERA**, **ARMITAGE III**, **FINAL YAMATO**, **MEGAZONE 23** y la publicación de los tres primeros episodios de televisión de **ZENKI** reunidos en una cinta.



You're Under Arrest

▷ Y por fin los americanos han empezado a descubrir **DRAGON BALL** (un poco tarde quizás) y ya se prepara la emisión para este otoño de la serie de televisión, junto con la de **SAILOR MOON**, y a la espera de esto, los americanos se conforman con la importación de mangas, animé books y libros de arte sobre las aventuras de **Son Gokuh**.

▷ En cuanto a manga, pocas novedades, salvo la publicación por parte de **Viz** de tres tomos recopilatorios dedicados a **CRYING FREEMAN** (reuniendo en un solo volumen los dos tomos de la saga **A TASTE OF REVENGE**, y por otro lado dos obras de **Takahashi**: **MAISON IKKOKU** (recopilando la tercera parte) y el quinto volumen de **RANMA 1/2**.

▷ La versión animada de **RANMA 1/2** gozará de dos nuevas entregas gracias a la norteamericana **Viz Video**: **RANMA TRAINS ON MR.TERROR** y **THE BREAKING POINT RYOGA'S GREAT REVENGE**. 52 minutos más de acción y humor doblados al inglés servidos por **Rumiko Takahashi**, y que seguramente no tardaremos en ver en nuestro país.

NOVEDADES MANGA

PLANETA-De AGOSTINI

ALITA nº1 (3ª Parte)
Yukito Kishiro
48 págs. / 295 ptas.

EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE Tomo nº4
Bronson / Tetsuo hara
200 págs. / 1.200 ptas.

DRAGON BALL S. Roja nº41
Akira Toriyama
48 págs. / 275 ptas.

DRAGON BALL Tomo nº5
Akira Toriyama
192 págs. / 995 ptas.

FLY nº40
Riku Sanjo / Koji Inada
48 págs. / 275 ptas.

LICANTHROPE LEO nº4
Kengo Kaji / Kenji Okamura
48 págs. / 275 ptas.

RANMA 1/2 nº5 (3ª Parte)
Rumiko Takahashi
40 págs. / 250 ptas.

SHONEN MAGAZINE nº10, 11, 12
Revista de Manga
100 págs. / 550 ptas.

¡NOVEDAD!
PSYCHOLAND
Rei Yumeno
176 págs. / 1.595 ptas.

NORMA Editorial

ANGEL nº10
U-Jin
48 págs. / 375 ptas.

BATEADORES nº11
Mitsuru Adachi
48 págs. / 375 ptas.

CITY HUNTER nº17
Tsukasa Hojo
48 págs. / 375 ptas.

DARK ANGEL nº5
Kia Asamiya
64 págs. / 395 ptas.

GAMMA nº6
Yasuhito Yamamoto
64 págs. / 395 ptas.

ORANGE ROAD nº17
Izumi Matsumoto
48 págs. / 375 ptas.

OTAKU nº2 - Revista
(Póster de regalo)
32 págs. / 250 ptas.

SILENT MÓBIUS nº9
Kia Asamiya
48 págs. / 375 ptas.

VIDEO GIRL AI nº19
Masakazu Katsura
48 págs. / 375 ptas.

VISIONARY nº5
U-Jin
16 págs. / 125 ptas.

GLÉNAT Ediciones

KABUKI nº5
Revista Manga
48 págs. / 325 ptas.

SUEÑOS nº13
Rafael Sousa / Javier Sánchez
32 págs. / 225 ptas.

CAMALEÓN Ediciones

NEKO nº12
Revista Manga
52 págs. / 390 ptas.

DRAGON FALL nº7
Hi no Tori Studio
32 págs. / 325 ptas.

Ediciones LA CUPULA

¡NOVEDAD!
MINIFALDAS nº1
Chataro
48 págs. / 300 ptas.

KAME Ediciones

KAME nº4 - Revista
48 págs. / 285 ptas.

La lista permanece con pocos cambios, pero nos encontramos con dos nuevas incursiones muy especiales. Por un lado una nueva Novela Gráfica autoconclusiva de **Planeta**: **Psycholand**, mientras **La Cúpula** lanza su primera colección de manga con el **Minifaldas** de **Chataro** en formato comic-book, que a buen seguro se convertirá en un duro rival para **Visionary** y **Sueños.**

MANGA Films

MANGA VIDEO
DOMINION Cap.5
1.495 PTAS.

¡Ya están aquí! La Policía Blindada vuelve a la pantalla en esta nueva serie de OVAs que llega incluso a superar a su antecesor. Coincidiendo con el lanzamiento del nuevo manga **DOMINION CONFLICT** por parte de **NORMA Editorial**, este nuevo éxito de **Masamune Shirow** está predestinado a convertirse en uno de los grandes del 95. Aunque se ha bautizado como el capítulo nº5 de **DOMINION**, se trata en realidad de una nueva serie con un guión y grafismo renovados, que sin duda dotan a esta singular obra del calificativo de imprescindible.

ANIME VIDEO
RECORD OF THE LODOSS WAR Cap.4
1.995 PTAS.

Nueva entrega del mítico heroic-fantasy japonés por excelencia, que está logrando una aceptación fabulosa en nuestro país gracias a la continuidad con que **Manga Films** está editando las cintas. Sin duda, esta saga se ha convertido en uno de los lanzamientos estrella de la temporada, y no debería faltar en la videoteca de ningún otaku, jugador de ROL o simplemente amante de la obra de **Tolkien**..

STRONG VIDEO

JUSTINO, UN ASESINO DE LA TERCERA EDAD
2.995 PTAS.

Con dos premios **Goya** en su palmarés y el Premio a la Mejor Película y al Mejor Director en el **XXVII Festival Internacional de Cine Fantástico de Sitges**, esta producción española merece toda nuestra atención. **Justino**, interpretado por **Saturnino García**, es un recién jubilado que emprenderá una entretenida carrera criminal... y es que eso de no saber qué hacer tras la jubilación...

HARD BOILED
2.995 PTAS.
Si el mes pasado nos sorprendían con esa joya llamada **A BETTER TOMORROW**, también de **John Woo**, ahora le toca el turno a uno de sus largometrajes más populares e idolatrados: **HARD BOILED**. Acción y violencia inteligente, estudiada, y con el ritmo y la filosofía del manga... todo un espectáculo. Si has visto el anuncio en las películas de **Manga Films** no podrás pasar sin verla... y me parece que tampoco sin coleccionar la obra de este director admirado por **Tarantino**.

COLECCIÓN ED WOOD

BRIDE OF THE MONSTER
2.995 PTAS.

GLEN OR GLENDA
2.995 ptas.

Ed Wood, nombre que posiblemente se conozca más en estos momentos por la reciente película biográfica de **Tim Burton** que por su carrera profesional, es el peor director de la historia del cine. Este galardón es suficiente para acercarnos a su repertorio de "bodrios" que, aunque no lo parezca, no se pueden tachar de intragables. El morbo y las ganas de reirte un rato pueden ser escusas para divertirnos con **PLAN 9 FROM OUTER SPACE** (la peor película de la historia), **JAIL BAIT** o **NIGHT OF THE GHOULS**, películas ya editadas por **Strong** y que ahora dejan paso a **BRIDE OF THE MONSTER** y **GLEN OR GLENDA** para seguir completando esta curiosa colección que, sin duda, será el reclamo ideal cuando no sepas qué ver con tus amigos.

EL CAMINO A LA PROFESIONALIDAD

A lo largo del Siglo XX, todo medio dedicado a la llamada "cultura popular" ha acabado generando un tipo peculiar de literatura creada por sus propios aficionados.

Cuando una persona es adicta con pasión al cine, la ciencia–ficción, la música, la novela policíaca, la poesía, o el cómic, llega un momento en la que se siente impulsada a trabajar en el medio de sus sueños, a expresar sus opiniones o a plasmar sus inquietudes creativas en forma de una revista creada con sus propias manos y destinada (originalmente) a todas aquellas almas hermanas que puedan encontrarse dispersas a lo largo y ancho del mundo de la llamada "subcultura" (nota: el entrecomillado está puesto a propósito para indicar que el término viene siendo empleado por toda una serie de "estudiosos serios" para denignar este tipo de literaturas/aficiones, el escritor de este artículo se siente muy orgulloso de pertenecer a la subcultura comiquera internacional, que conste).

Como parte integrante de dicha "subcultura" el mundo del cómic en nuestro país tiene una larguísima tradición fanzinera que puede rastrearse fácilmente desde por lo menos la década de los años sesenta y que, como el género del cómic en sí, ha estado sujeta a toda una evolución interesantísima de acuerdo con los cambios de gustos que ha venido experimentando la misma afición que los creaba.

Así, en la década de los años sesenta y setenta, cuando la industria nacional todavía se beneficiaba del "boom" de los comics de la postguerra y de la reciente apertura de nuestro país al llamado "cómic adulto" de Francia y Bélgica, la mayor parte de los fanzines se centraban en estudios acerca de la teoría del cómic y la vanguardia del cómic experimental europeo. Algunos de estos fanzines pasaban el listón de las "revistas especializadas" y en ellos se forjó la actual plantilla directiva de muchas de las editoriales nacionales. Fanzines como **Troya, Sunday** (y posteriormente, **Wendigo**) fueron el semillero de donde surgirían los profesionales de **Forum, Complot** y algunos de los organizadores de los salones del cómic de Barcelona y Oviedo.

El cómic de superhéroes arrebataría a lo largo de la década de los años ochenta la supremacía al cómic europeo. De la misma forma, una parte importante de los fanzines de la pasada década estaban centrados en lo superheroíco y nombres como el **Clan, Super Noveles, Urich** y **Plot** se unieron al **Wendigo** para mostrar las inquietudes de toda una generación atraída por las obras que nos llegaban de los grandes autores del otro lado del Atlántico. Una vez más, todos estos fanzines acabaron generando a toda una serie de profesionales que actualmente se hallan dispersos por las editoriales nacionales, desde **Norma Editorial** hasta **Comics Forum**, pasando por **Zinco** y **Camaleón**.

Pero en los últimos años de la década de los ochenta y sobre todo, durante la primera mitad de la década de los noventa, el tema predilecto de los nuevos fanzineros es el manga.

Desde la gran oleada de piratería generada por la "histeria **Dragon Ball**" de los primeros años de la década, cientos de jóvenes se han lanzado a la aventura de intentar desvelarnos los secretos de ese gigante desconocido que es el cómic japonés. Nombres como **Mangazone**, **Anime BCN**, el piratesco **Timón Comics**, el camaleónico **Kiusap** y **Yokoku** (entre varios centenares más de cabeceras) han ido animando estos últimos años con sus noticias, artículos y polémicas haciendo del manga el sector más dinámico de la industria del cómic de nuestro país.

Es de esperar que de esta gran cantera de aficionados comprometidos con el manga, sea de donde se nutran las editoriales para elegir a los profesionales de la nueva generación del cómic nacional.

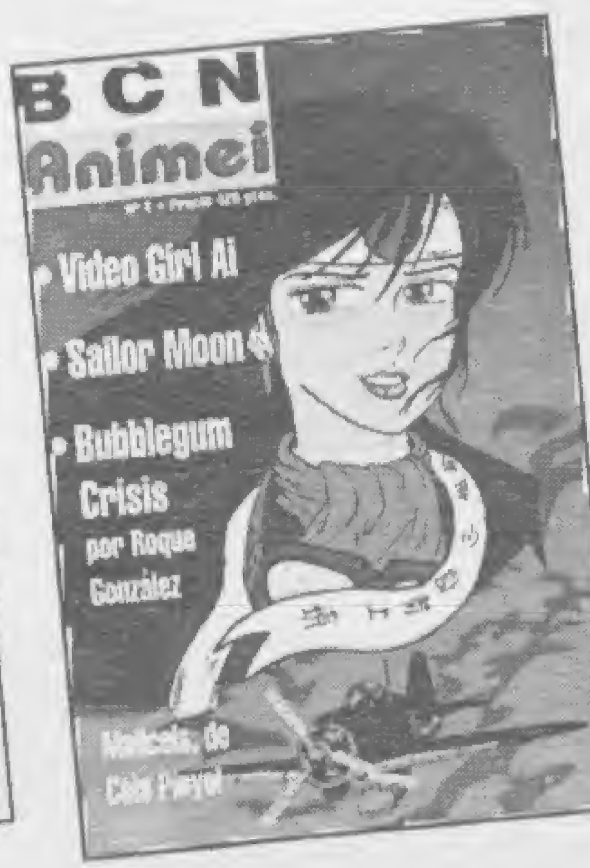
Es decir, otakus, estáis en plena toma del poder, no importa lo cutre que os parezca vuestro fanzine, vais por buen camino y ¿quién sabe? tal vez dentro de un par de años acabéis escribiendo un nuevo capítulo en la apasionante historia del mundo de los fanzines en España.

Roke González









AMOS DE LA NOCHE

NINJAS: ASESINOS MERCENARIOS DEL JAPÓN MEDIEVAL. INTEGRADOS EN CLANES CON ESTRICTA REGLAMENTACIÓN. SEÑORES DEL SIGILIO.

SOY SEMBEI KANEGAWA, NINJA DEL CLAN DEL CODO. ESTA NOCHE, EL HEREDERO DEL SEÑOR MIKIMOTO DEBE MORIR.

PERFECTO... NO HAY NADIE.








E - ESTO...
¡EJEM!
¿QUIÉN ERES TÚ?
ME LLAMO
MIKIMOTO
MEGUMI.
¿Y TÚ?
¿YO? EH...
BUENO...
SOY AMIGO
DE...
¡YA SÉ!
ME HAN PEDIDO QUE
JUEGE UN RATO AL
ESCONDITE CONTIGO
...
¡TIJERAS!
GANÉ...
CUENTA
HASTA
CIEN.
UNO, DOS,
TRES...
A VECES LA
ASTUCIA ES LA
ÚNICA SALIDA DEL
GUERRERO,
LI-PO. AHORA
DEBO ATRAVESAR
EL BAÑO Y
COLARME...
¡AH!















LA OSCURIDAD ES LA AMIGA DEL NINJA, SOMOS LOS AMOS DE LA NOCHE... ¿DONDE ESTARA'EL SEÑOR KATSUHIRO? ¿MMM?

¡GRRR!



CON EL TIEMPO LOS NINJAS DEJARON SUS LABORES DE ASESINATO Y SE CONVIRTIERON EN GUARDAESPALDAS DE LOS SAMURAIS...

by: ROKE.G. ROGER.I. 95

DRAGONBALL

UN BALANCE DEFINITIVO

De nuevo un artículo más sobre **Dragon Ball**, ríos de tinta se han vertido sobre metros y metros de papel impreso, y cuando ya parecía imposible escribir algo nuevo nos encontramos ante algo que, pese a no ser inesperado, nos ha pillado por sorpresa, algo que ya todos nos temíamos: el final de esta archifamosa serie.

¿Final? Sí, todos sabíamos que llegaría... pero nunca creímos que tan pronto. ¿Pronto después de diez años de publicación ininterrumpida en Japón? Sólo una serie de la categoría de **Dragon Ball,** con una fama y solera de envergadura tal que ha originado ensayos sociológicos y estudios psicológicos, que ha batido records de audiencia, de ventas y de popularidad, y muchos otros que sería muy largo de enumerar aquí; sólo tratandose de **Dragon Ball,** diez años nos parecen demasiado cortos para dejar de disfrutar de las aventuras del inefable **Son Gokuh**. Ninguna serie ha calado tanto en nuestros corazones, en nuestra cultura y, sobre todo, en nuestros bolsillos. Nos hemos dejado un montón de dinero en mangas, en cromos, muñecos, posters y en mil y una historias, ya sea por capricho, por coleccionismo o para regalarlo a la novia, hermano, amigo o madre. Realmente, **Dragon Ball** nos ha acompañado durante muchas horas a lo largo de todos estos años de emisión, de seguimiento tanto en nuestro país como en Japón.

Y todos nos preguntamos, ¿a qué se debe este tremendo exitazo? ¿Cuáles son los ingredientes mágicos para conseguir una serie con una fuerza y un encanto semejantes?

Muchos han intentado desentrazar este misterio, pero sigue siendo un enigma, puesto que por más hipótesis que podamos formular, siempre daremos vueltas sobre la verdad, nunca llegando al centro de ella. No tiene explicación posible, un éxito como éste no se produce nada más que una vez. Otras obras pueden estar a la misma altura o incluso ser mejores, pero **Dragon Ball** tiene ese encanto especial, esa personalidad que la hace una serie única.

Una serie de sagas bien conocidas, unos protagonistas con gancho, unos dibujos realmente buenos, arropado todo con músicas pegadizas y un doblaje de excelente calidad la han hecho la reina de las series, sin embargo hay algo mas que no se puede definir.

Echemos un repaso a la historia. No me refiero al argumento, archiconocido por todos, sino que me refiero a sus orígenes. Quizá su encanto se produzca puesto que los inicios de **Dragon Ball** sobre el papel surgieron como un juego, ·como un ensayo divertido y sin las prisas de una entrega rápida de páginas (que viene a ser lo habitual en Japón). Una base hecha con toda la dedicación y la calma, casi como un entretenimiento tal vez sea una de las fórmulas posibles para crear personajes tan especiales y con tanto carisma como **Son Gokuh** o **Vegeta**.

Cuando **Akira Toriyama** terminó **Dr. Slump** debido ya a la falta de ideas y argumentos, decidió comenzar desde cero, con un tema diferente, personajes nuevos y una línea argumental breve pero divertida, utilizando el mito del **Rey Mono** (de la leyenda china de **Saiyuki**) y el argumento del muchacho intrépido acompañado de una chica y un dragón mágico que ya había trabajado en la historieta corta **Dragon Boy**. **Toriyama** crea una historia a su gusto, sencilla y personal, sólo hecha para su solaz y esparcimiento.

Al cabo de pocos capítulos, la serie era ya toda una celebridad. La realización de la serie televisiva tardó pocos meses, emitiéndose en antena con altos niveles de audiencia.

Lo que tenía que ser una serie cortita a modo de puente para preparar otra de mayor envergadura se convirtió en un proyecto de largo alcance, y los treinta y cuatro episodios previstos en un principio se alargaron ilimitadamente. Saga tras saga la serie se fue emitiendo, con tres campeonatos de artes marciales, numerosos enemigos y aventuras sin parar hasta que **Akira Toriyama** decidió hacer crecer a **Son Gokuh** y a los demás personajes convirtiéndolos en adultos y creándoles descendencia, en este caso el pequeño **Son Gohan**. Un hecho completamente inusual en la animación occidental. Empezaba así una nueva saga familiar que llenó de candor a la serie, puesto que hizo que sus personajes, sensibles al amor y la paternidad, fueran más reales, más cercanos



a nosotros y los quisiéramos más. Fue todo un punto a favor de la serie. Esto dio lugar a nuevos enlaces: **Bulma** y **Vegeta**, así como a la aparición de nuevos hijos como el magnático y atractivo **Trunks** en lo que marcaría la etapa más combativa y épica de la serie, llamada **Dragon Ball Z**, como una segunda parte pero con el dos al revés.

Aquél fue el auténtico "boom", demostrándose así que las batallas cada vez más destructivas tienen más gancho que las travesuras divertidas de un niño encantador y sus amigos.



Las sagas continuaron hasta ser marcadas por los malos de turno. Estuvo la de **Freeza**, saga que se alargó innecesariamente hasta caer en el aburrimiento a causa de la diversas repeticiones en la trama argumental. Curiosamente fue el momento en el que la serie estuvo en su momento mas álgido en nuestro país, en cambio en Japón tuvo una enorme decaída. La serie perdió puestos en el ranking de popularidad a causa del medio abandono que sufrió por parte de su autor, que se dedicó a buscar nuevos argumentos y elaborar nuevas series como la frustada **Dub & Peter** y la irregular aunque con más fortuna **Go! Go! Ackman!**, que se publica mensualmente en la revista de videojuegos **VJump** junto con la continuación de la serie del **Dr. Slump** bajo la supervisión del propio autor.

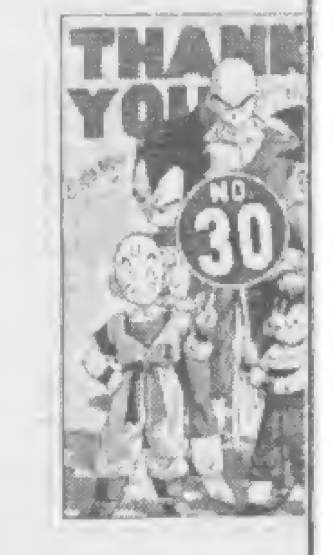


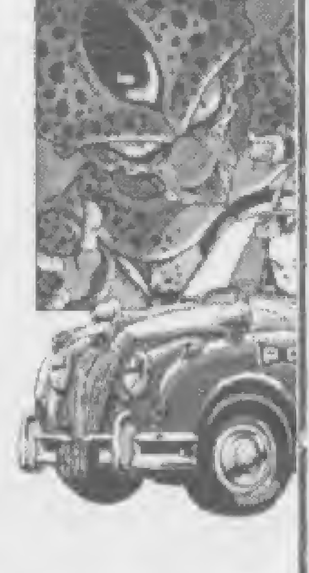
Toriyama se vio obligado a seguir, y así llegó la nueva saga con el villano **Cell** (más conocido como **Célula**), el cual fue ideado por su autor como el final de la serie y que, para colmo, fue terminada deprisa y corriendo, pero con grandes protestas por el público y sobretodo por sus editores: la serie era enormemente lucrativa y sería un craso error eliminarla de la circulación. Presionado por todos y sin ningunas ganas, **Toriyama** decidió seguir con la historia, continuando con una nueva generación (capitaneada por **Goten** y **Trunks**) y una nueva y apocalíptica saga, la del diabólico **Boo**, dejando parcialmente la serie y dedicándose a escribir el argumento y realizar únicamente los bocetos, encargándose del resto del trabajo el **Bird Studio** y por lo visto esta vez es la saga definitiva.

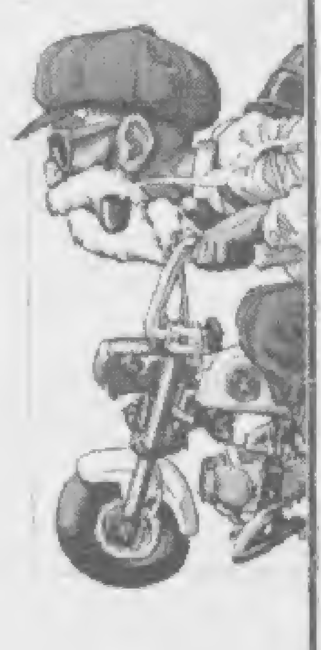
No fueron pocos los que se opusieron a la decisión del autor, puesto que no fue otro que **Toriyama** el que, harto ya de los mismos personajes, decidió acabar con ella. Alejó también la imposibilidad de escribir nada más para **Dragon Ball** con un mínimo de coherencia y de paso comunicó al mundo que se hallaba en un estado tal de estrés que por más ruegos y órdenes que le diesen, él abandonaba. Su intención es tomarse un año sabático para reponer fuerzas y luego... ¿Volverá **Dragon Ball**? Nadie lo sabe, pero desde luego es bastante difícil. En la última parte de la serie había un verdadero caos: fusiones, uniones, separaciones... todo un despliegue de recursos para alargar por orden de los editores de **Shueisha**. **Toriyama** ya no creaba aquellos argumentos con gancho, aunque en sus últimos tiempos volvían a aparecer el humor y los "gags" divertidos a través de personajes como **Mr. Satan** y su perro, los pequeños **Truks** y **Son Goten** e incluso el malvado **Boo**, que en el fondo era un verdadero payaso.

Toriyama no podía ya más, así que en una especie de carta publicada en el **Shonen Jump** explicó sus motivos y se despidió de su público. Sin embargo, **Shonen Jump** comunicó a sus lectores su intención de que la serie siguiera durante varios números más en forma de monográficos especiales, fichas de personajes, diversos epílogos y sobre todo a través, como no, de las películas, puesto que habiendo terminado la serie en japón todavía hay una película que no se a hestrenado allí. Total: el único que quería el fin de la serie era nuestro apreciado autor, pero a pesar de que se tratara de una muerte largamente anunciada, nos ha sorprendido a todos y, por qué no, entristecido.







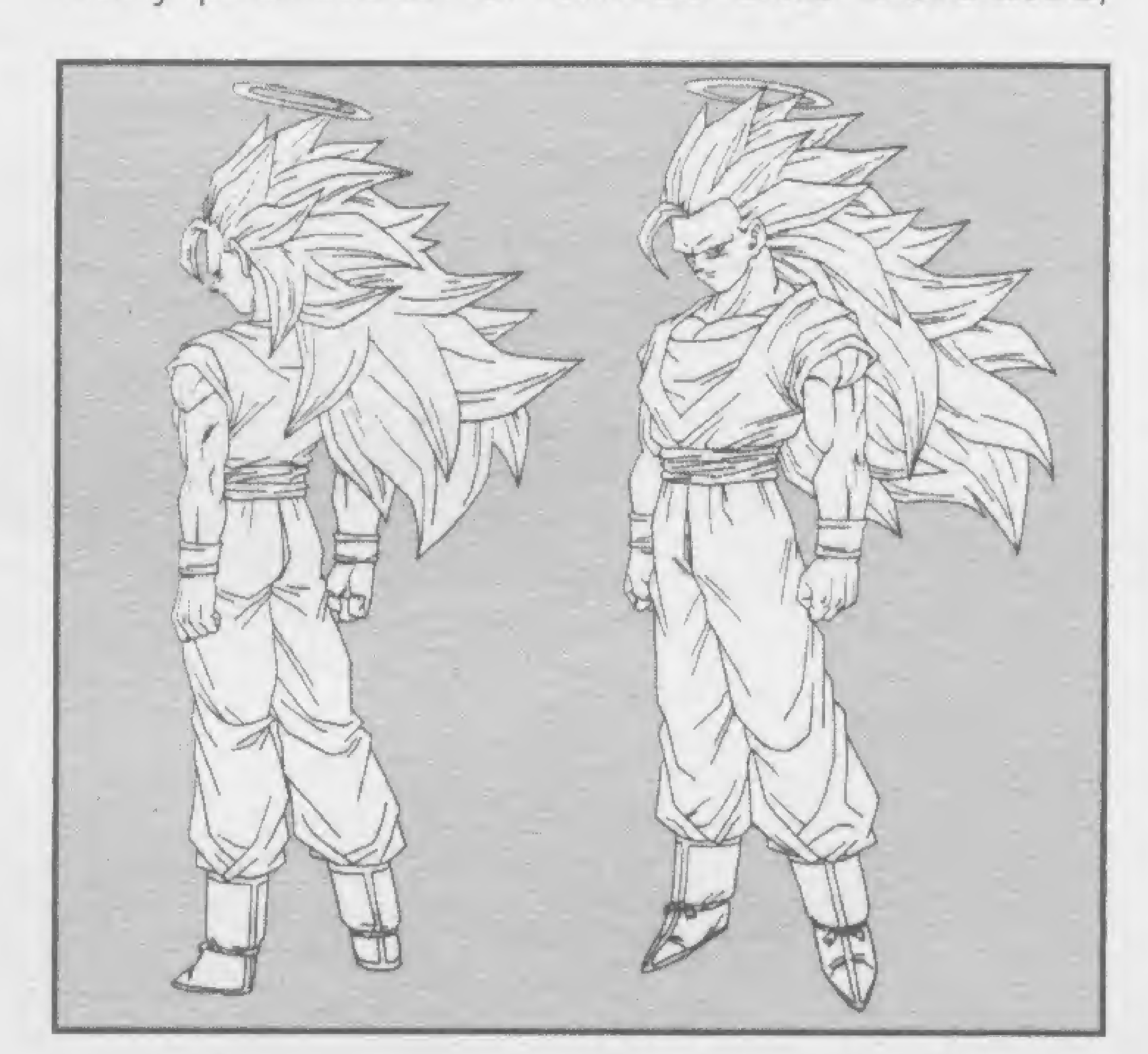
Ahora, el futuro del autor es incierto, puesto que ha emprendido otras series que sin embargo nunca han llegado a tener la resonancia de **Dragon Ball**, como **Go Go Ackman**, mientras otras han sido un auténtico fracaso, **Dub and Peter**, y quizá la alternativa como obra de gran envergadura, que podríamos decir que fue **Dr. Slump**, terminada del mismo modo que **Dragon Ball**: por agotamiento del autor, jamás por la indiferencia del público.

¿PUEDE TENER ALGÚN SIGNIFICADO UN FENÓMENO ASÍ?

Dejando de lado la famosa historia del **Rey Mono** de China y los múltiples argumentos que se entrecruzan en su trama, **Dragon Ball** ha tenido un significado muy especial, y en cada uno de sus países de emisión ha sido distinto.

En Japón, su país de origen, basta decir que es la tierra donde **Dragon Ball** se codea con mil series más como ella sin embargo, hay muchísimas que sólo empezar caen en el olvido, otras que sobreviven un cierto tiempo sin pena ni gloria, otras obtienen en cambio un éxito rutilante, algunas se convierten en la sensación de la temporada, arrasando con cifras de audiencia abrumadoras y, por último, series como **Dragon Ball** que ocupan un lugar en el firmamento estelar del manga, junto a obras de autores como **Go Nagai** o el mismísimo **Osamu Tezuka**.
Dragon Ball es una obra maestra y consta como un clásico allí, puesto que una serie tan antigua que ha seguido siempre los primeros puestos y ha obtenido el favor del público de una forma tan sonada, ha de tener por fuerza, algo especial.

En Europa, tomemos primero el ejemplo de Francia e Italia, países ya muy versados en el mundo del manga y animé japonés. **Dragon Ball** ha sido un verdadero hit: ha supuesto la serie más taquillera y uno de los primeros mangas en ser traducidos de su versión original y publicados. El famoso **Club Dorothee**,





recreaba historietas en su revista sacando fotograma por fotograma de la versión de animación y escaneándolas sobre el papel con bocadillos hechos en casa de los franceses. Por lo visto el gran público no tenía bastante, así fue en 1993, el mismo año en el que se editó aquí a través de **Planeta-DeAgostini**, **Tonkam** publicó el manga original japonés en formato tomo con una fiel traducción y que pronto fue un récord de ventas. Luego seguirían **Video Girl Ai** y muchas más series editadas del manga original, pero había sido **Dragon Ball** la que había dado la salida, la primera. Por lo visto esta serie tiene siempre la habilidad de llevar el primer lugar, la innovación.

Dragon Ball en nuestro país fue una verdadera bomba. Aunque ya se hubiesen visto bastantes series de animación japonesa antes, no estamos tan acostumbrados a ello como nuestros compañeros del resto de Europa.
En España es como si nunca antes se hubiese visto nada parecido. Empezó el éxito de **Dragon Ball** sin un mínimo de publicidad y a la hora de su emisión en hogares, bares públicos y todo tipo de lugares con aparato de TV se hacía un silencio respetuoso y la atención imperaba.

Grande fue el éxito de **Heidi** y de **Marco**, junto con **Mazinger Z** o la encantadora **Candy Candy**, pero nunca se había llegado a suspender un partido de béisbol durante unos minutos a causa de la muerte de un personaje como ocurrió con el inefable **Kame Sennin**, o jamás se había pagado dinero ni coleccionado fotocopias, a veces imágenes mal hechas y de una calidad infumable. Incluso los había que paraban la imagen y dibujaban sobre el televisor, calcando sobre un papel los personajes de la serie; y algunos llegaron incluso a fotografiar la pantalla y luego vendieron las ampliaciones.
Todo valía, y muchos no se explicaban cómo puede una serie de dibujos animados crear tal adicción y una fiebre colectiva tan fuerte. **Dragon Ball** lo tenía todo, y por tener, incluso tenía detractores que la odiaban e intentaron de todas las maneras sofocar su éxito y retirarla de la programación. Hablamos de esas famosas asociaciones de padres que se erijían como paladines de la antiviolencia y del

DOSSIER

amor, como si el transfondo de **DRAGON BALL** no fuese la inocencia, la amistad, el amor y la justicia.

¡¡Nada!! Cuando una serie tiene éxito hay que buscarle las cosquillas y aquí más que éxito, ha sido la precursora de una nueva forma de hacer las cosas. Fue uno de los primeros mangas traducidos a nuestro idioma y dio pie a todo lo que vino después. Curiosamente, **DRAGON BALL** nunca fue desbancada por sus sucesores, y así ha sido siempre la primera hasta convertirse en un clásico. Incluso los niños han cambiado su forma de dibujar: ahora los ojos grandes y los héroes musculosos con las bocas torcidas se han convertido en un habitual en las láminas de dibujo, esquinas de cuadernos y libros de texto e incluso en las paredes decoradas por los graffiteros.

Todo ha cambiado para muchos niños que no habían leído jamás un tebeo -aunque parezca mentira, es cierto-. Sólo han leído manga y se han acostumbrado tanto a su estilo de dibujo como a su ritmo narrativo. Sin embargo ha aparecido un nuevo país que enloquece con las tribulaciones del simpático **Son Gokuh** y que se encuentra en las mismas condiciones que nosotros hace 4 o 5 años: E.E.U.U. ha entrado en la fiebre **DRAGON BALL** y allí sólo se conoce por referencias; los tomos cuestan una verdadera tortura y los episodios piratas que circulan son muy difíciles de encontrar. Para un país que presume de ser el descubridor del mundo del manga en occidente quizás sea un poco tarde, pero **DRAGON BALL** ya se esta convirtiendo en una auténtica obra de culto.

POSIBLES SUCESORES E INTENTOS DE PERPETUAR LA ESPECIE.

La verdad es que no hay demasiado, quizás en Japón no haya ningún problema. La aparición de series como **YU YU HAKUSHO**, una serie de luchas y de campeonatos de artes marciales dentro del mundo de los espíritus, o de **SLAM DUNK**, una serie sobre baloncesto que en estos momentos tiene mucha garra en Japón hacen que **DRAGON BALL** pueda tener alternativas; aparte, claro está, de las películas que se seguirán realizando.

En Japón lo tienen claro, irán apareciendo cosas. Allí las series brotan como setas y si tenemos que tener en cuenta todas las series aparecidas en los **SHONEN JUMP**, **SHONEN CHAMPION**, **MORNING**, **SHONEN SUNDAY**, etc... que son potencialmente series de éxito en TV, la oferta es verdaderamente amplia.

El problema radica en nuestro país. Está claro que **SAILOR MOON** nunca podrá batir el récord de **DRAGON BALL** aunque ha dado un gran auge al mercado femenino. Las series traídas aquí intentando convertirse en secuelas han sido un verdadero fracaso: Un **DRAGON QUEST** rebautizado como **FLY** y con el rídiculo subtítulo de la continuación de **DRAGON BALL** no podía tener más destino que el que tuvo. La gente esperaba **DRAGON BALL** y por supuesto **DRAGON QUEST**, salvando sus virtudes que son muchas, no es de ningún modo **DRAGON BALL**. Del mismo modo se ha intentado repetir el éxito con **YAWARA!!**, aquí rebautizada - que estúpida manía- como **GINGER** o **CINTURÓ NEGRE** si lo preferís, además del cambio de nombre ha habido cambio de música, cambio de presentación, cambio, cambio...

Creo FIRMEMENTE que si las series llegasen aquí intactas y las retocaran lo mínimo para ser fácilmente entendibles, el éxito llegaría de nuevo. Fue el caso de **DRAGON BALL**, tenía las músicas, los nombres y los formatos de presentación originales (exceptuando quizás el ABOBINABLE **BOLA DE DRAGON Z** francés), estaba en su estado original y tenía cien veces más de encanto.

Es muy difícil conseguir un éxito parecido. Las grandes empresas quieren otro **DRAGON BALL**, y eso no puede ser. **DRAGON BALL** sólo hay uno. Si por motivos económicos traen series baratas, mutiladas, cambiadas, reconvertidas y censuradas provenientes de países que ya previamente las habían recibido así, nunca llegaremos a tener nada parecido a **DRAGON BALL**, pero es que aquí manda el bajo presupuesto y mientras sea así es difícil volver a disfrutar del auténtico manga en su estado natural.

DRAGON BALL es la punta del iceberg, se ha dicho muchas veces, pero también es como el diamante más puro que existe en la mina... ¿Habrá alguno más como él? ¿Y si lo hay, cuánto costará escarbar para alcanzarlo? Eso sólo el tiempo lo dirá, y si hay suerte, el diamante no será empañado por equipos de psicólogos históricos en masa en un burdo intento de proteger a los tiernos infantes de una violencia que les rodea cada día o por los infames adaptadores que se empeñan en masacrar una y otra vez a las series, cambiándoles los diálogos, carátulas y sentido de la historia, tal como en su día ocurió con **Carl Macek** (¡¡AntiCristo de la animación!!) en la defenestrada **MACROSS**. Esperando un mañana mejor en el mundo de la animación, brindamos desde aquí por la aparición de nuevas series que puedan volver a insuflar nuevos aires al manga y animé japonés.

Nuria Teuler



De izquiera a derecha, las 6 últimas páginas de la serie... -snif-







EL FINAL DE UNA SAGA

La monumental saga que representa en su conjunto **DRAGON BALL**, finalizó con una apocalíptica saga que tenía al malvado **Boo** como enemigo capital, que fue derrotado por la combinación de las fuerzas de **Son Gokuh** y **Vegeta** en un último y desesperado intento de detener el paso devastador de **Boo**. Tras el fin de esta última saga, llegó un epílogo que venía a poner punto y final a la serie. Durante los tres últimos episodios de la serie, **Akira Toriyama** despidió a todos sus personajes situándolos diez años después de la última batalla y emplazándolos en un nuevo **Tenkaichi Budokai** (Gran Torneo de las Artes Marciales), a la vez que presentaba a nueva descendencia: **Pan**, hija de **Gohan** y **Videl**, y **Bra**, hija de **Vegeta** y **Bulma**.

En este campeonato nuestros héroes descubrían con asombro cómo un inocente niño, de nombre **Oob**, que participaba en el Torneo era en realidad la reencarnación de la parte mala de **Boo**, que sin embargo no recordaba nada de su vida anterior. **Son Gokuh**, haciéndose cargo de la situación decide llevárselo para entrenarlo y así convertirlo en un gran guerrero que pondrá sus poderes al servicio del bien... ¿Continuará? Con un final que deja las puertas abiertas a una posible continuación, **Toriyama** ha decidido aparcar la serie dejando tras de sí diez años de aventuras, combates, humor, erotismo y toda una legión de fans.









AKIRA TORIYAMA

El popular creador de **DRAGON BALL** nació en abril de 1955 en la prefectura de Aichi, Nagoya. Tras graduarse en la Escuela Superior de la Prefectura, en 1974, se dedicó al diseño publicitario, pero afortunadamente su afición por el manga fue creciendo cada vez maás, hasta que finalmente decide lanzarse a la aventura y probar fortuna entre las diversas editoriales. Su constancia tuvo justa recompensa y a finales de 1978 logra publicar su primer trabajo profesional: **WONDER ISLAND**, que aparecería en el famoso **SHONEN JUMP**.

No sería hasta enero de 1980, cuando lograría alcanzar su primer gran éxito con **DR. SLUMP**, serie que le catapultaría a la fama y que le daría el reconocimiento necesario para emprender nuevos proyectos, uno de los cuales sería **DRAGON BALL**, que debutaría en el **SHONEN JUMP** semanal nº 51 de diciembre de 1984. El clamoroso éxito de las aventuras de **Son Gokuh** obligó a **Toriyama** a alargar indefinidamente la historia, hasta recopilarla en un total de 42 tomos que abarcan poco más de diez años de trabajo ininterrumpido (finalizando la serialización en el **SJ nº**25 de este año).

Durante este período de tiempo **Toriyama** ha tenido la oportunidad de probar fortuna con diferentes medios y nuevos títulos, destacando el diseño de personajes para dos celebérrimos juegos: **DRAGON QUEST** y **CHRONO TRIGGER**, y la publicación de varias historietas, entre las que destacan: **DUB & PETER, CASHMAN, GO! GO! ACKMAN!, LADY RED, MR.HO**..., todas con mayor o menor éxito y creciendo a la sombra de **DRAGON BALL**, lo que impedía una mayor atención por parte de su autor, terminando la mayoría como historias cortas o languideciendo alguna de ellas en la revista **VJUMP**. Ésta es una de las razones que le ha llevado a cerrar **DRAGON BALL** para, según él mismo afirma, tomarse una especie de "año sabático" y volver próximamente con nuevos proyectos.

OTAKU CHRONICLES

por **Nacho** -Hi no Tori-

¿QUÉ ES UN OTAKU?

BÁSICAMENTE, ESTA PALABRA DEL VOCABULARIO NIPÓN DEFINE A AQUELLOS QUE SIENTEN O PROFESAN UN FANATISMO DESMEDIDO POR ALGUNA COSA EN CONCRETO. EN NUESTRO CASO, UN OTAKU VIENE A SER UN AFICIONADO AL MANGA, AL ANIMÉ Y A LA CULTURA JAPONESA EN TODO SU AMPLIO ÁMBITO.



A SUS 19 TACOS NUESTRA OTAKU ES DE LOS VIEJOS ROCKEROS QUE EMPEZARON MAMANDO HEIDI Y MAZINGER Y CUYA REIVINDICACIÓN LLEGO CON EL BOOM DEL MANGA EN LOS 90.



CON SU EDAD MUCHOS PADRES PODRIAN PENSAR QUE SU RETOÑO DEBERÍA OCUPAR SU MENTE EN COSAS MÁS SERIAS QUE LOS TEBEOS Y LOS DIBUJOS ANIMADOS...



LOS SUYOS LO PIENSAN...

EL CORR

Y EL PEQUEÑO MONSTRUO DE SU HERMANO TAMBIÉN.



Y EL GATO... BUENO... DIGAMOS QUE TIENE OTRAS PREOCUPACIONES.

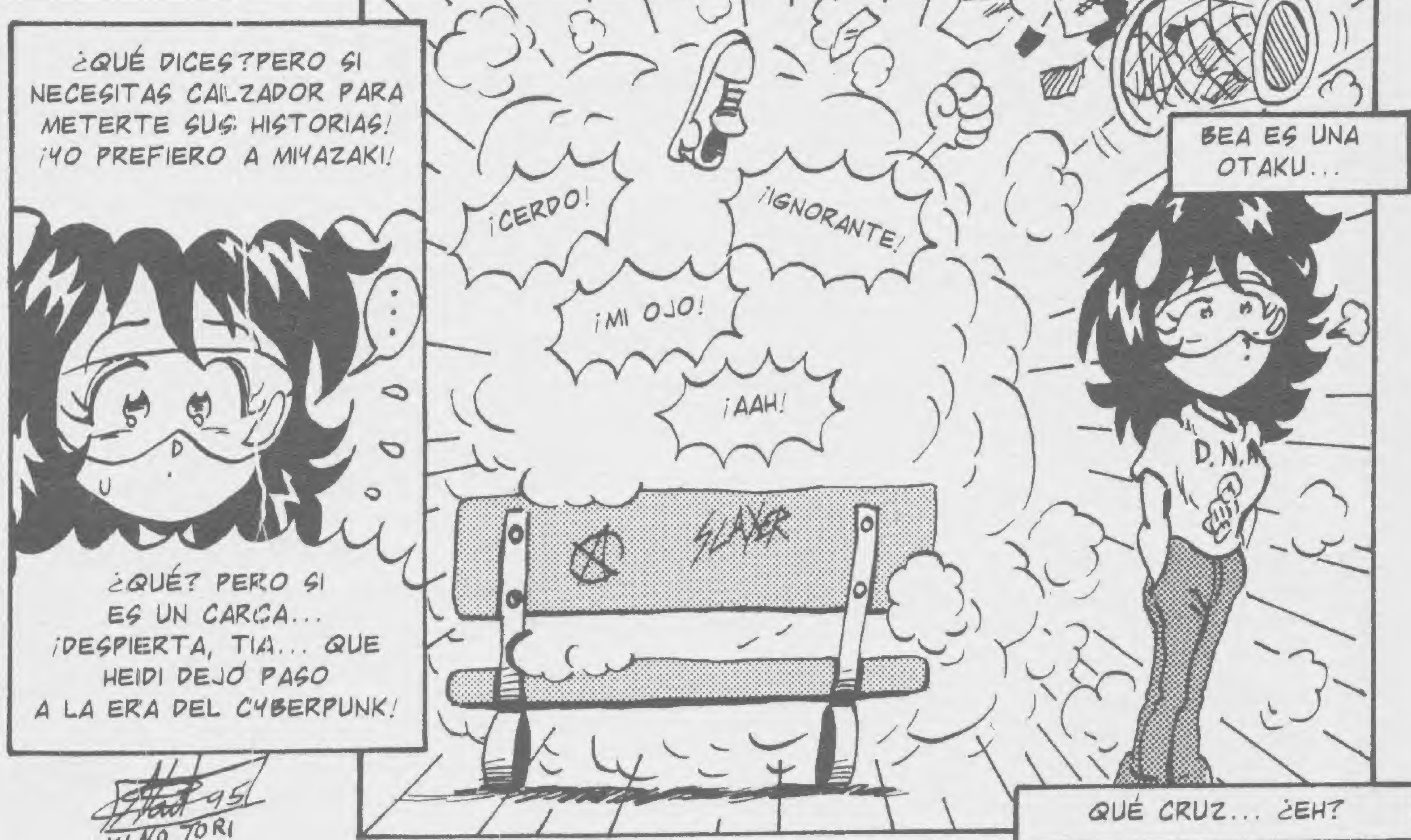
POR SUPUESTO, NUESTRA OTAKU TIENE TAMBIÉN SU CÍRCULO DE AMIGOS, COMPAÑEROS DE AFICIÓN. ¡PERO OJO! ESTA CIRCUNSTANCIA NO SIEMPRE LOGRA DARSE...









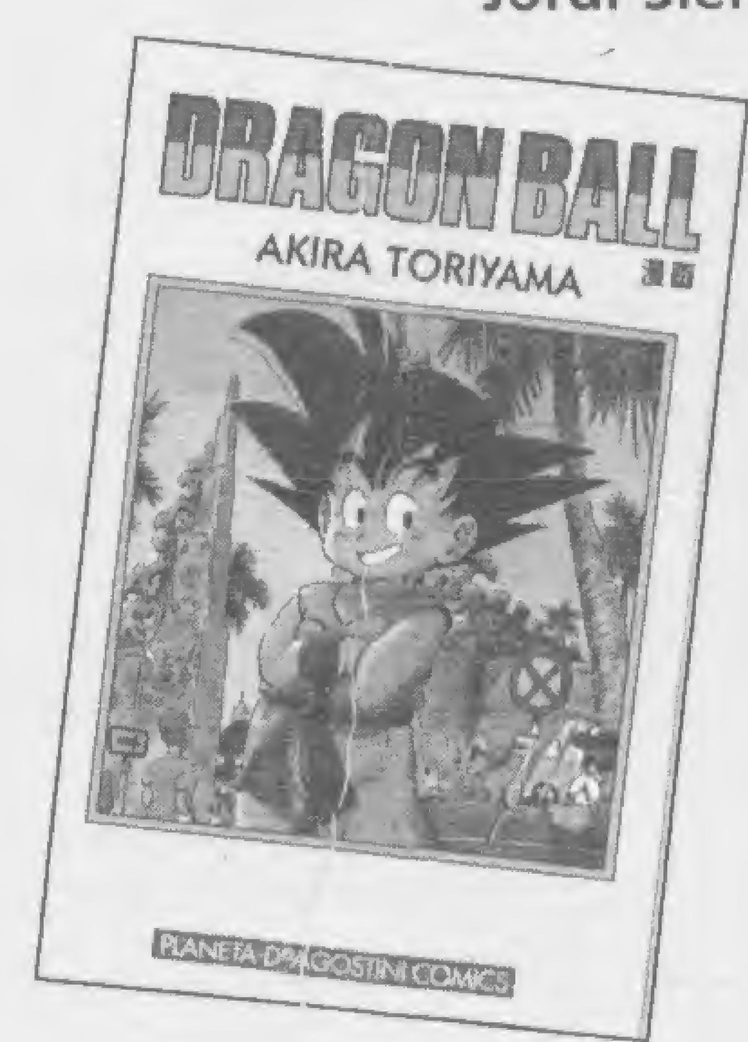


TOMOS RECOPILATORIOS

DRAGONBALL

El tema de la edición en tomos es complicado, y los lectores no paran de solicitar ediciones con este formato. El problema es que a veces los lectores no nos paramos a pensar en las consecuencias de nuestras solicitudes, y luego lo lamentamos. Si por ejemplo ahora podemos permitirnos el lujo de seguir 6 o 7 colecciones de varias editoriales con el formato prestigio normal, sólo prodríamos coleccionar 2 títulos en tomos... ¿Vale realmente la pena disfrutar de dos obras de un tirón durante un corto tiempo o es más gratificante leer muchas más obras durante más tiempo? La verdad es que no me gusta leer mangas a trompicones, con esas pocas páginas cada mes, pero lo encuentro más divertido que disfrutar sólo de un par de colecciones mensuales (si no llueve dinero del cielo) y quedarme con las ganas de leer esas nuevas obras que están publicando.
Está claro que editar manga en tomos en nuestro país es más que caro, y ni nosotros podemos permitirnos precios de locura, ni el editor ventas ridículas. ¿Cuál es la posición que debemos tomar? La mía es conformarme con las cosas como están, y gozar al menos de las obras que van apareciendo en tomos, ya sea **Bastard!!**, ya sea **Riot**... menos da una piedra, y menos da nuestro bolsillo.
Pero vamos a lo que vamos, que es la recopilación en tomos de esa obra inigualable: **Dragon Ball**, y que cuando escribo esto ronda su tercera entrega. Lo curioso es que las reacciones ante esta recopilación pueden ser de lo más variadas y radicales: por un lado, el tío que ha estado 3 años y pico coleccionando la serie semanal y que ahora se encuentra con estos preciosos tomos... y se acuerda de los familiares de la gente de **Planeta**. También podemos encontrarnos con el mismo lector, incansable coleccionista, que al ver el tomo se alegra porque tendrá una colección supercompleta y doble. El más agraciado, sin embargo, será aquel que no haya coleccionado la colección semanal, ya sea por pelas, por vagancia de acudir cada semana al quiosco, o simplemente porque por aquel entonces no le gustaba el manga o la obra en sí. Me imagino que los hombres de **Planeta** habrán enfocado la colección a este último tipo de individuo, y lo han hecho bien, pese a que los que tendrán la primera reacción descrita no serán pocos, ni mucho menos (y me cuento entre ellos).
La edición en sí es buena, papel de calidad para lo que es y correcta encuadernación y cubiertas, echando de menos un poco más de aprisionado del cuerpo. Gráficamente está bien impreso, muy mono, pero cuando llegamos al punto de comenzar a leer... vamos, para quedarse cegato perdido. Y es que más que una gorra con el nº1 deberían haber adjuntado unas gafas, porque la rotulación, como ya pasara con **El Puño de la Estrella del Norte**, es excesivamente reducida, consecuencia de aprovechar la rotulación de la anterior edición.
¡Pero bueno... qué remedio! Una buena acción de **Planeta**, aunque yo personalmente espero que no editen muchos tomos... y aprovechen sus esfuerzos para editar cosas más beneficiosas para nuestros bolsillos como esta recopilación, manjar de dioses para todos aquellos que se perdieron la colección semanal.

Jordi Sierra



LYCANTHROPE LEO

Lycanthrope Leo es una de esas series de terror pseudo científico que de vez en cuando caen en nuestras pobres y desesperadas manos. La idea parece aceptable, pero por azares del destino, la realización de la misma no ha podido sacarle todo el jugo. La historia típica del licántropo adolescente, enfrentado a todo y a todos por culpa de su maldición es un tema recurrente en la cinematografía de hace unos años. **Leo**, el joven protagonista de la historia, se ve perseguido por un misterioso grupo, los **Cazadores**, que quieren su pellejo por encima de todo. Como dije, bastante tópico. El tándem **Kaji-Okamura** no aprovecha el ambiente creado, y el dibujo resulta confuso y abigarrado, con viñetas sobrecargadas que entorpecen el ritmo narrativo. Me temo que esto es una auténtica desgracia, aunque sin ánimos de dramatizar, desde luego. Porque la composición de la página está bastante bien resuelta, y palía bastante el efecto antes descrito. Al final tenemos una página que, si no te fijas demasiado en los detalles, da una imagen bastante aproximada a lo que el dibujante tenía en mente antes de cargárselo con las sombras y demás elementos que presuntamente deberían realzar el trabajo. Supongo que con la edición de este material por parte de **Planeta-DeAgostini**, ni salimos ganado ni perdiendo. La encuentro una obra insulsa y poco acabada, a la que si le doy alguna oportunidad, es por lo bien que crea el ambiente opresivo y tenso tan característico de este tipo de historias. Indudablemente, los responsables de la línea manga de **Planeta** son capaces de encontrar una decena o más de series que pueden resultar más atractivas que este fiasco. No voy a ser tan hipócrita de recomendar una serie que considero mala, pero lo que si recomiendo es su lectura una vez acabada de publicar (lo típico de pedírsela prestada a algún colega que no haga caso de las críticas; bien por él). Tal vez al contemplarla desde el punto de vista de la obra completa, el resultado quede algo más equilibrado.



by **Mikel**

MANGAVISIÓN
GUÍA DEL TEBEO JAPONÉS

A falta de pan, buenas son tortas. Este refrán, que forma parte de nuestro vasto, inexplorado e injustamente despreciado patrimonio fraseológico de nuestra tristemente denostada lengua, define con gran precisión lo que significa esta obra en la escena historietística actual. No pudiendo disponer de una versión castellana de libros tan importantes como **MANGA! MANGA!: THE WORLD OF JAPANESE COMICS** de **Frederick Schodt**, este libro escrito por el reconocido semiótico de la historieta que es **Trajano Bermúdez** y que cuenta con la citada obra como referencia biográfica, se me antoja un digno (dignísimo, cabría matizar) sustituto. El exhaustivo trabajo de documentación realizado por el autor se ve complementado no sólo con un análisis de la historia del manga, sus orígenes, actualidad y sus autores más significativos, sino que añade un diccionario con los autores más indispensables de la historieta nipona y, lo que es más importante, un interesante estudio sobre el impacto del fenómeno manga en España. Todo esto, unido a una prosa versátil (a la que ya nos tiene acostumbrado el autor) y en ningún momento farragosa, pomposa u opulenta, junto a una acertada selección de ilustraciones, viñetas, páginas originales y dibujos varios, hacen de esta una obra de referencia para cualquier aficionado al manga cuyo interés por el medio trascienda el saber si **Son Gokuh** ganaría a los **Power Rangers** en una pelea o si la cosa quedaría en empate.

Alejandro Serrano



LETHAL LADY, de YUMENO

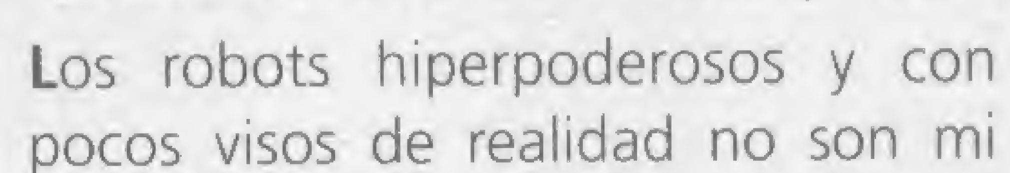
Sinceramente, si comentar un cómic de corte erótico se convierte en un delicado asunto, se hace realmente difícil escribir sobre un cómic de cariz verdaderamente pornográfico como es **LETHAL LADY** sin acudir al chiste fácil, la observación socarrona y el mordaz chiscarrillo.

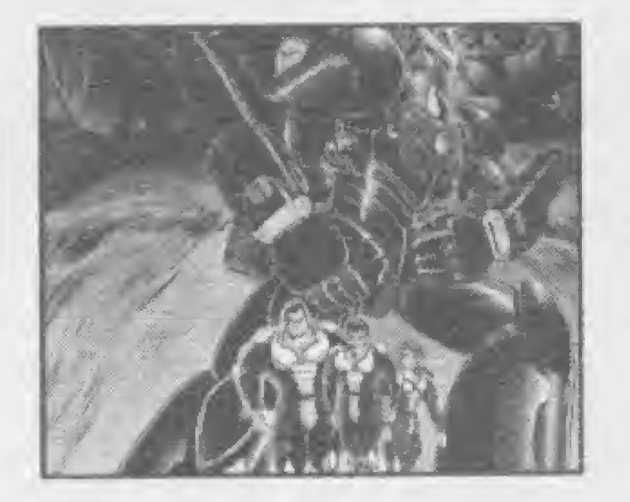
LETHAL LADY narra, a lo largo de una serie de relatos, las andanzas de una peligrosa vengadora maestra en el arte de la acupuntura que castiga de un modo peculiar a los que hacen del sexo un arma para conseguir ciertos objetivos. Tras esta línea argumental, entran en juego el músculo del amor y la sonrisa vertical, eternos invitados de este género. Los aficionados al porno nipón están de enhorabuena, ya que los chicos de **La Cúpula** se han encargado de eliminar la conocida censura japonesa, permitiéndose observar las vigorosas acciones de los protagonistas en todo su lúbrico esplendor.

El dibujo, obvio heredero de la tradición de ambos géneros (porno y manga), se ve estropeado por una realización en exceso rudimentaria, tanto en el lápiz como en la tinta, acompañada eso sí, por los ya conocidos y detallados hasta la exasperación fondos nipones.

Pese a todo, este cómic no sale en ningún momento de la repetitiva dinámica reproducida una y otra vez en otras muchas obras ejemplificadoras del siempre controvertido género pornográfico.

Alejandro Serrano





Los robots hiperpoderosos y con pocos visos de realidad no son mi fuerte, pero me ha tocado, así que procuraré ser al menos imparcial. Lo único que a mi entender se salva de **VENGER ROBOT GO** es el dibujo. He de reconocer que **Go Nagai** se conserva bastante fresco para sus años. La historia de **Ishikawa** es bastante inclasificable, después de todo. El papá de **MAZINGER Z**, **DEVILMAN** y **CUTIE HONEY** entre otros, ha intentado dar un giro hacia lo cyberpunk, al estilo de **Shirow**. Pero la inclusión de **VENGER ROBOT**, máquina de proporciones colosales y tres módulos independientes, le resta frescura, fuerza y empuje, quedando lo que podría haber sido una historia ciertamente innovadora en una especie de pastiche híbrido bastante descorazonador.

Es difícil saber desde el principio de qué intenta ir la historia, puesto que el trazo de **Nagai** te arrastra desde la primera viñeta a fuerza de violencia y más violencia. El equipo especial **Venger** y su supuesta misión, se pierden en un laberinto de acción explosiva. No obstante, al ser una obra relativamente reciente (1991 aún está a la vuelta de la esquina, como quien dice), el dibujo de **Nagai** no ha perdido nada de su fuerza, su composición de la página parece bastante fresca, y el dibujo en general muy bueno. Con todo y con eso, supongo que los amantes de **Go Nagai**, los nostálgicos, y todos aquellos a los que la verosimilitud no les digan nada disfrutarán con ella. Si después de todo **EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE** es uno de los mangas más vendidos en nuestro país, **VENGER ROBOT GO** tiene los mismos ingredientes (o casi) que éste para vender. Siempre que la idea aceptable y el dibujo infumable del **PUÑO...** se puedan trocar en el dibujo de cierta calidad y la idea desfasada de **VENGER**.

by **Mikel**

1 de NOVIEMBRE

DÍA DE TODOS LOS SANTOS.

por
Carlos J. Olivares

12:15 A.M.



SI GRITAS, AQUÍ NO TE OIRÁ NADIE...

¡AAH!

¡AHÍ QUIETA!

POR FAVOR, NO HE HECHO NADA...

OYE, TÍO..., ¿POR QUÉ NO NOS VAMOS A OTRO SITIO? ME DA COSA ESTAR AQUÍ...

TÚ AGÁRRALA FUERTE ...

NO... ¡POR FAVOR, SE LO RUEGO!

¡¡VAMOS, TÍO!! ¿A QUÉ ESPERAS?

ACABA RÁPIDO Y DÉJAME A MÍ...

NO...

SE LO RUEGO...




LES


¡¡ ES UNA BROMA !!




N-NO PUEDE SER ...
DIOS MÍO ...
¿QUIÉN DEMONIOS ERES?
¿Q-QUÉ ES LO QUE QUIERES?


¿ QUÉ PASA ?
ME CAGO EN ...
HAAAAAAAA
E.T
5
5-17


¿EH?
E.T
5
5-17-6

Quién conoce a las
extrañas criaturas que
habitan en las tinieblas...

THE GUYVER

Manga Video



Cuando un argumento -joven estudiante japonés que recibe unos inmensos poderes- es exprimido hasta la saciedad... ¿Qué se puede esperar de un OVA que vuelve a reincidir en el mismo argumento? ¿Quizás una buena realización, calidad en la animación y un atractivo look? Pues realmente esto es lo que ofrece la miniserie de OVAs **The Guyver**, consiguiendo sacar el máximo partido a un guión visto en infinidad de títulos (**Akira, Urotsukidoji, Mazinger, Devilman**...) y que probablemente volverá a repetirse en nuevas creaciones.

La trama argumental de la serie se centra en **Sho Fukamachi**, un estudiante que se verá inmerso en los experimentos llevados a cabo por una oscura organización llamada **Chronos**, que ha conseguido desarrollar una especie de armadura biológica -en realidad, prácticamente esá viva-. Para desgracia de **Chronos**, tres prototipos de estos exo-esqueletos han sido robados por un agente de la propia organización, y es en este momento cuando entra en escena **Sho Fukamachi** encontrando una de las armaduras, acción que cambiará para siempre su vida y la de las personas que le rodean.

Hasta aquí la trama argumental de este primer OVA que adapta fielmente el manga original de **Yoshiki Takaya** (no en vano, el propio autor siguió muy de cerca la realización de la serie de OVAs) publicado en su día por **Planeta-DeAgostini**. Como dato anecdótico reseñar que **Riku Sanjo** (guionista de **Dragon Quest / Fly**) aparece como responsable de la adaptación al animé del guión original del manga.

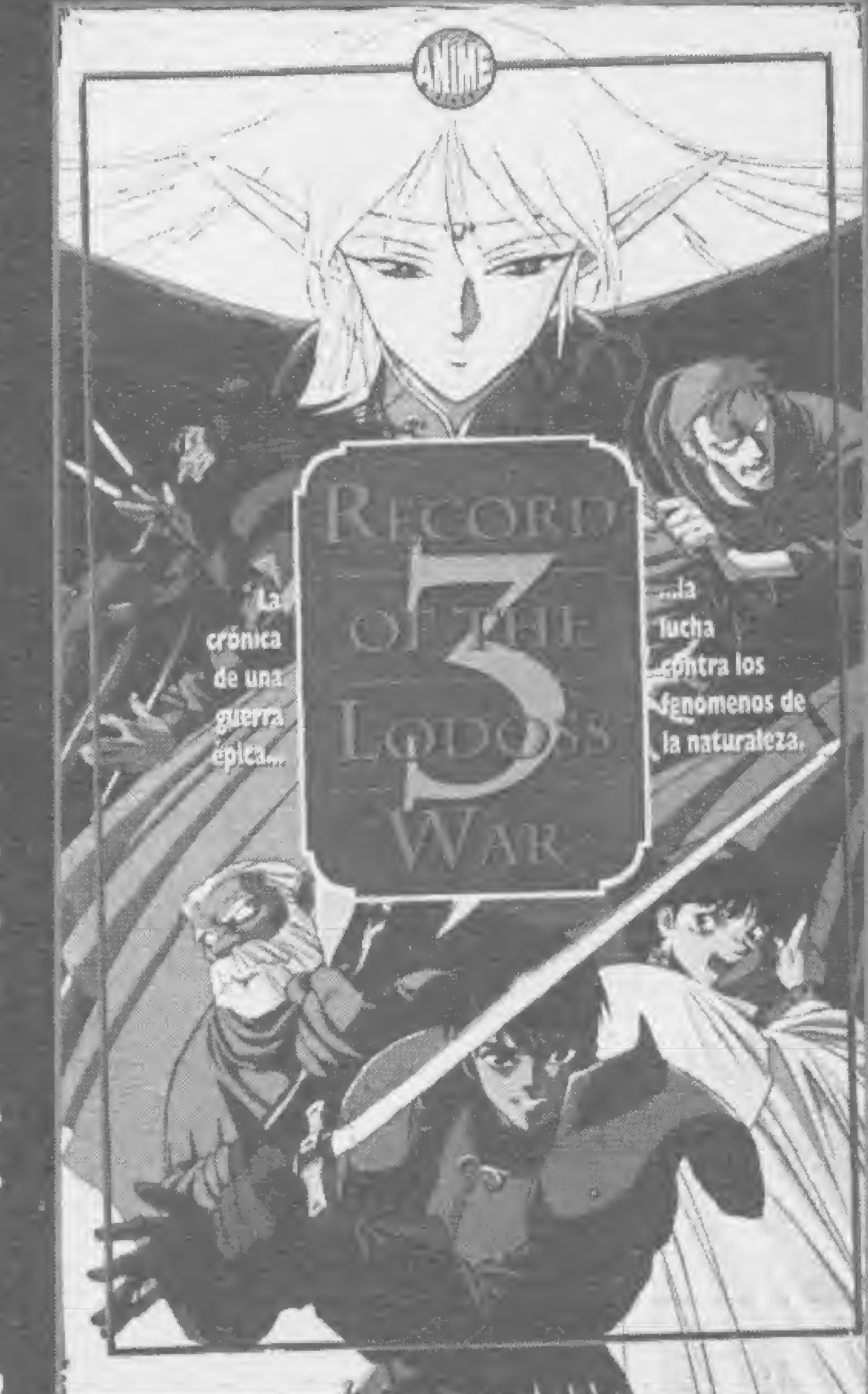
Para finalizar, comentar que **Guyver** no supone ninguna revolución dentro del mundo de la animación, pero es una muestra más de la calidad del animé, dando una nueva vuelta de tuerca a las historias -que tanto gustan a los japoneses- que mezclan la ciencia-ficción y el terror, consiguiendo en su conjunto una más que correcta serie de OVAs que difícilmente defraudará a los otakus curtidos en mil y una batallas contra mutantes, demonios, androides y amenazas similares.

Ruy Ramos

RECORD OF THE LODOSS WAR

Anime Video

Basadas sus aventuras en un juego de ROL, para los fans de éstos será posible poder visualizar por primera vez desde **El señor de los anillos**, una aventura que tendrá todos los ingredientes que puedan imaginar dentro de un mundo medieval donde la magia y la brujería están a la orden del día, pero esta vez viene de manos de los japoneses en forma de animé, con una calidad que se denota en el trazo firme y serio del dibujo, con unos escenarios bien cuidados y unas situaciones totalmente de partida de ROL.



Record of the Lodoss War nos embarca desde su primer OVA en una dinámica parecida a uno de estos juegos anteriormente mencionados. Comenzando con un epílogo que nos centra en la situación actual de Lodoss, prosiguen sus aventuras las cuales se podrían calificar del género de "espada y brujería" en una línea argumental muy tradicional, pero que a la vez y por el hecho de no haber dispuesto de este tipo de historia en animé, la hace emocionante y de gran interés.

La historia se centra en torno a "Los Registros de la Guerra de Lodoss", crónicas de héroes y villanos en la lucha por la supremacía en un mundo que se debate entre el bien y el mal.

Hay algo que no tiene que pasar desapercibido, ello es su fantástica banda sonora, la cual nos hace vibrar en los momentos de mayor auge. De pasada podemos dar las gracias a **Manga Video** por habernos dejado -aunque sea a partir de la segunda cinta- su música original del opening y del ending.

En definitiva otro gran acierto, algo con calidad y GUIÓN, una de las cosas que pocas veces nos ofrecen no podemos dejar que se nos pase por alto.

Manuel Guerrero



A BETTER TOMORROW

EL RECOMENDADO DEL MES

Strong Video

Si realmente el sello **Strong Video** decide iniciar la edición de un ciclo dedicado al cine de Honk Kong, con **A Better Tomorrow** no podía empezar con mejor pie. En su día, esta película marcó un antes y un después en la industria cinematográfica de la colonia británica. Fué dirigida en 1986 por **John Woo** (conocido en nuestro país por **The Killer, Blanco Humano** y **Hard Boiled**), entre sus protagonistas principales destaca el nombre de **Chow Yun Fat**, al que este film le consagró como estrella de cine y le abriría las puertas para futuras incursiones cinematográficas, actor / talismán utilizado en buen número de las películas de **John Woo**.

La acción se sitúa alrededor de dos hermanos: uno policía, apodado **Kit** (**Leslie Cheung**) y el otro, un gángster (**Ti Lung**), miembro de una poderosa tríada (léase mafia china) hasta que es detenido por la policía, lo que lleva a la desgracia a su hermano, marginado en el cuerpo policial, y a su mejor amigo: **Mark Gor**, uno de los mejores asesinos de la organización mafiosa que es interpretado por **Chow Yun Fat**. A partir de este momento, las respectivas vidas de los tres personajes tomarán un camino inesperado por ellos que les llevará a buscar un una salida y un mañana mejor para cada uno de ellos.

A Better Tomorrow es, ante todo, una película brillante, que se apoya en el buen hacer de su director y un guión sólido mostrando las características principales del cine de Honk Kong y alejándose de las premisas marcadas por el resto del cine oriental, un cine prácticamente contemplativo, todo lo contrario del cine trepidante y sin pausa de los directores chinos encabezados por **John Woo** y seguido por **Tsui Hark**, **Ringo Lam** y **Wong Jing** entre otros.

Posteriormente aparecerían un par de secuelas que repitirían prácticamente el mismo staff y que supieron aprovechar bien el gancho de la primera parte.

Finalmente, recomendar que si quieres conocer un nuevo mundo de héroes, honor, traiciones y redención, un nuevo mundo más cercano al manga que a las películas de **Takeshi Kitano**, ésta es una oportunidad única para introducirte en él, en un mundo que a buen seguro te cautivará.

José Nonell

MOLDIVER (Vol. 2)

Cartoonia-Pioneer

Cartoonia vuelve a la carga con la segunda entrega de nuestra superheroína favorita, esta vez con 2 OVAs de lo más curiosos. Al contrario de la mayoría de obras de animé lanzadas en este país, **Moldiver** nos presenta una historia en la cual la violencia y el terror no tienen lugar, sino que se trata de una historia más bien de tono cómico. **Pioneer**, productora que hasta el momento no había tenido prácticamente ningún protagonismo de primera fila en el campo del animé, lanzó al mercado en 1993 su primera entrega de OVAs, en las que se encontraban **Tenchi Muyo** y **Moldiver**. Una de las cosas que más pueden llamar la atención de esta obra es que su autor, director y creador es una sola persona : **Hiroyuke Kitazume**.

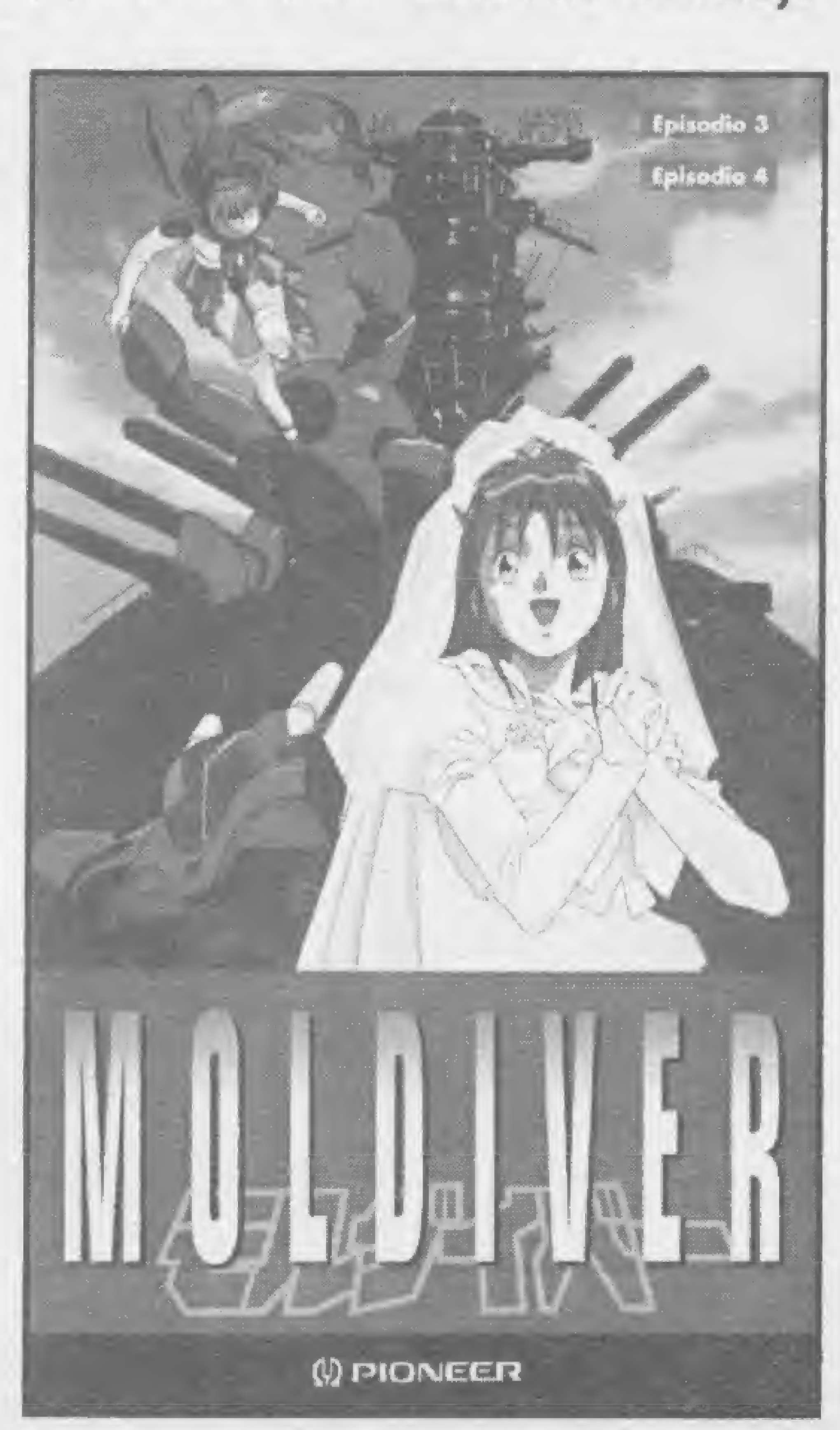
Hiroyuke es conocido en el mundo del animé por haber participado en multitud de OVAs , películas y series de TV, de las cuales se pueden destacar las magníficas **Robot Carnival, Bastard!!, Genesis Surviver Gaiarth, Mobile Suit Zeta Gundam y Mobile Suit Gundam Double Zeta**, siendo su primer trabajo el diseño de los personajes para la serie de TV **Mobile Suit Gundam** (1979).

En esta segunda cinta de **Moldiver** encontramos los OVAs 3 y 4, siendo la duración completa de unos 60 minutos. La primera se titula **Longing** (deseos) y nuestra heroína, **Ohzora Mirai**, verá cómo el **Dr. Machinegui** y sus **Machine Girls** intentarán probar la fuerza de **Moldiver** y harán casi imposible la reunión de **Mirai** con **Misaki** (amigo y compañero de estudios del hermano mayor de **Mirai**).

El segundo OVA se titula **Destruction** (destrucción), tratando éste sobre el famoso y mítico destructor japonés **Yamato**, el cual es objeto de deseo del **Dr.Machinegui,** ya que este barco fue comandado por su abuelo, además de contener un secreto tecnológico bastante importante. Como siempre **Mirai** se verá involucrada sin querer pero será su hermano pequeño el que se llevará los galardones de protagonista en esta historia.

Los 2 OVAs rezuman un gran humor y están lejos de la acción trepidante de las anteriores obras de **Hiroyuki**. **Moldiver** ha supuesto un soplo de aire nuevo dentro del panorama del animé en España, en el cual hasta ahora sólo se había podido ver violencia, terror y sexo, siendo introducida aquí por **Cartoonia**, que continuará editando otros títulos de procedencia **Pioneer**.

Esteban Canalejo



ELEMENTALORS

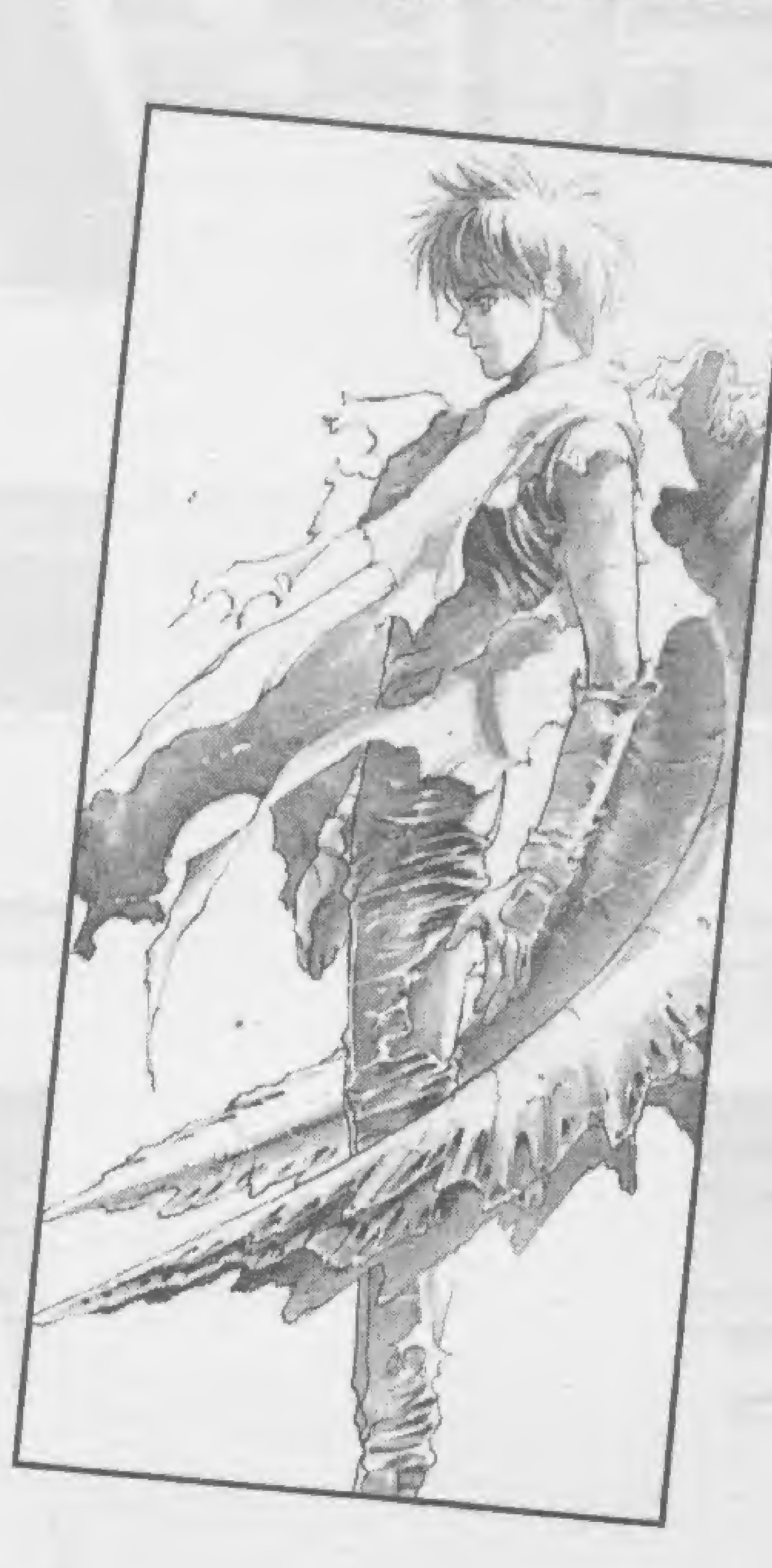






Elementalors y **Takeshi Okazaki** son nombres ya familiares para muchos aficionados, pero que sin duda, serán conocidos por todos dentro de muy poco. La habilidad gráfica de **Okazaki** queda patente en estas páginas, pleno "estilo manga" de los 90 y composición de páginas muy lograda... pero también hay que reconocerle la labor de guionista. En **Elementalors** se nos presenta al joven **Kagura**, un elementalor reencarnado de los espíritus que antaño combatían en la Tierra... y que debe enfrentarse en el presente a todas las amenazas que surgirán a su paso.
Con una ambientación muy a lo **Riot**, **Elementalors** posee una trama que engancha desde el principio, sumergiéndonos en una historia próxima a la fantasía heroica, y que no duda a la hora de trascender los momentos más románticos a las escenas más salvajes y violentas. La historia, aderezada con un buen número de personajes carismáticos, reincide en el clásico nipón del héroe épico, y en más de una ocasión nos encontraremos con un **Kagura** renaciente, victorioso o derrotado que hará levantarnos de la silla... vamos, que es un manga en plena regla y de gran calidad.
Elementalors se edita en **Comic Genki** (**Kadokawa**) desde el año 90 y posee 3 tomos recopilatorios de 200 páginas, además de una serie de OVAs que confirma el éxito rotundo que ha tenido la serie en Japón. **NORMA Editorial** ha adquirido la licencia para su publicación en España, y con este título se pretende continuar la línea de **Novelas Gráficas** iniciadas por **Riot**. Así, **Elementalors** se publicará en el mismo formato japonés (aunque invertido), una serie de 3 tomos que comenzarán a editarse a finales de este año...

Isidro Sánchez

el nuevo arte de
TAKESHI OKAZAKI






精霊使い

¡¡Más música, es la guerra!! O, lo que es casi lo mismo, que las bandas sonoras originales de nuestras series y películas de animación favoritas cada vez se están haciendo más hueco en nuestro país, por lo que aquí estoy dispuesto a comentar alguna de esas maravillas que fácilmente podéis conseguir en este nuestro reino para que tengáis referencias a la hora de proveeros de material. Serán nada menos que los CDs que engloban todos los temas de apertura y cierre de una de las más famosas y divertidas series que podemos encontrar en España: **RANMA 1/2**.



Ranma 1/2 Opening Shudai-ka Shuu (Colección de temas de apertura) 8 cortes - 28:13

1.- Jajauma ni sasenaide
No me regañes (3:27)
Los japoneses disfrutaron de esta canción durante los 18 primeros capítulos de la serie. Todos vosotros la conocéis ya que es la que se tradujo y puso aquí como tema de presentación.

2.- Little * Date (4:14)
De corte bastante más romántico (y sinceramente mucho más agradable al oído), este opening se puede escuchar durante los episodios 1 al 13 (no es que me haya equivocado, es que ahora ya es de la segunda serie de **RANMA**, es decir **RANMA 1/2 NETTOUHEN**). Mejor canción del CD.

3.- Omoide ga ippai
Plenitud de memoria (3:53)
Seguimos en tono romanticón, y también bastante bueno. Tema de presentación durante los capítulos 24-45.

4.- Zettai! Part 2
¡Absolutamente! Parte 2 (3:34)
Tema bastante sorprendente teniendo en cuenta lo que venimos escuchando. Se encuentra como principio de los episodios 46-69, canción bastante estrambótica.

5.- Chikyuu Orchesta-Orquesta Tierra (3:45)
De nuevo sorpresa, el opening de los capítulos 70-99 resulta bastante marchoso y digno de un buen carnaval.

6.- Moh nakanaide - No llores más (3:39)
Canción de apertura de los episodios 100-117, no es que sea mala, pero después de lo que venimos oyendo te decepciona un poco.

7.- Love seeker CAN'T STOP IT (5:10)
¡¿¡**Queen** en este CD!?! Ah, no... sólo es una imitación, y además un poquito mala. Pésimo final para los créditos de la serie (pues va del 118 hasta el 143 -último-) además de excesivamente largo.

8.- Ranma-kun wa hentai
Ranma es un tío raro (0:30)
Este tema no es exactamente una canción, se oía durante los capítulos 1-23 de la serie (la primera) y es una breve introducción / explicación de la serie.

Ranma 1/2 Ending Shudai-ka Shuu (Colección de temas de cierre) 9 cortes - 37:12

1.- Platonic tsuranuite
Más allá de lo platónico (3:35)
Buen principio, sí señor, es que sin saber qué canción es ya se nota que es un ending, y encima buenísimo, no por nada sonaba durante los primeros 13 capítulos de la primera entrega de la serie.

2.- Equal Romance (4:31)
Uno de los mejores ritmos que he oído en mi vida, casi sería preferible que quitasen las líricas, aunque la verdad es que también son fabulosas. Esta canción hizo las delicias de los fans durante los episodios 14-18, francamente poco dado que es la mejor canción del CD.

3.- Don't mind lay-lay boy (3:23)
Final para los capítulos 1-23 del **NETTOUHEN**. A todos os sonará pues es el que, traducido, se puso en la versión española (a pesar de ser uno de los peores).

4.- Lambada RANMA (3:25)
Fabulosa, esta canción es fabulosa, no sólo tiene un ritmo increíble sino que además te permite oír las voces originales de los personajes, ya que todos dicen alguna frase tras su debida presentación. (¡Ah, sí! sonó durante los episodios 24-38).

5.- Present (4:51)
Este tema de cierre es un poco más lento y romántico, pero también maravilloso. Comprende los capítulos 39-54.

6.- Friends (4:56)
Bajón enorme para el ending de los episodios 55-69.

7.- Hinageshi - Amapola roja (4:04)
Algo mejor es el tema de cierre de los capítulos 70-99, de marcado corte romántico.

8.- Positive
Canción algo más fuerte (tanto en música como en voz), pero ligeramente mala. Se oyó en los episodios 100-117.

9.- Niji to taiyoh no oka
Colina de arco iris y sol (4:16)
Tal y como su título presagiaba, el final de los capítulos 118-143 es bastante romántico (y un poco regularcillo).

En definitiva, que las canciones van de obras maestras a bodrios intragables, igualito que la serie.

Lázaro Muñoz

EL MEJOR REMEDIO CONTRA EL CALOR





OH MY GODDESS!
Especial

RECORD OF LODOSS WAR
Capítulo 4

LAS AVENTURAS SECRETAS DE TOM THUMB